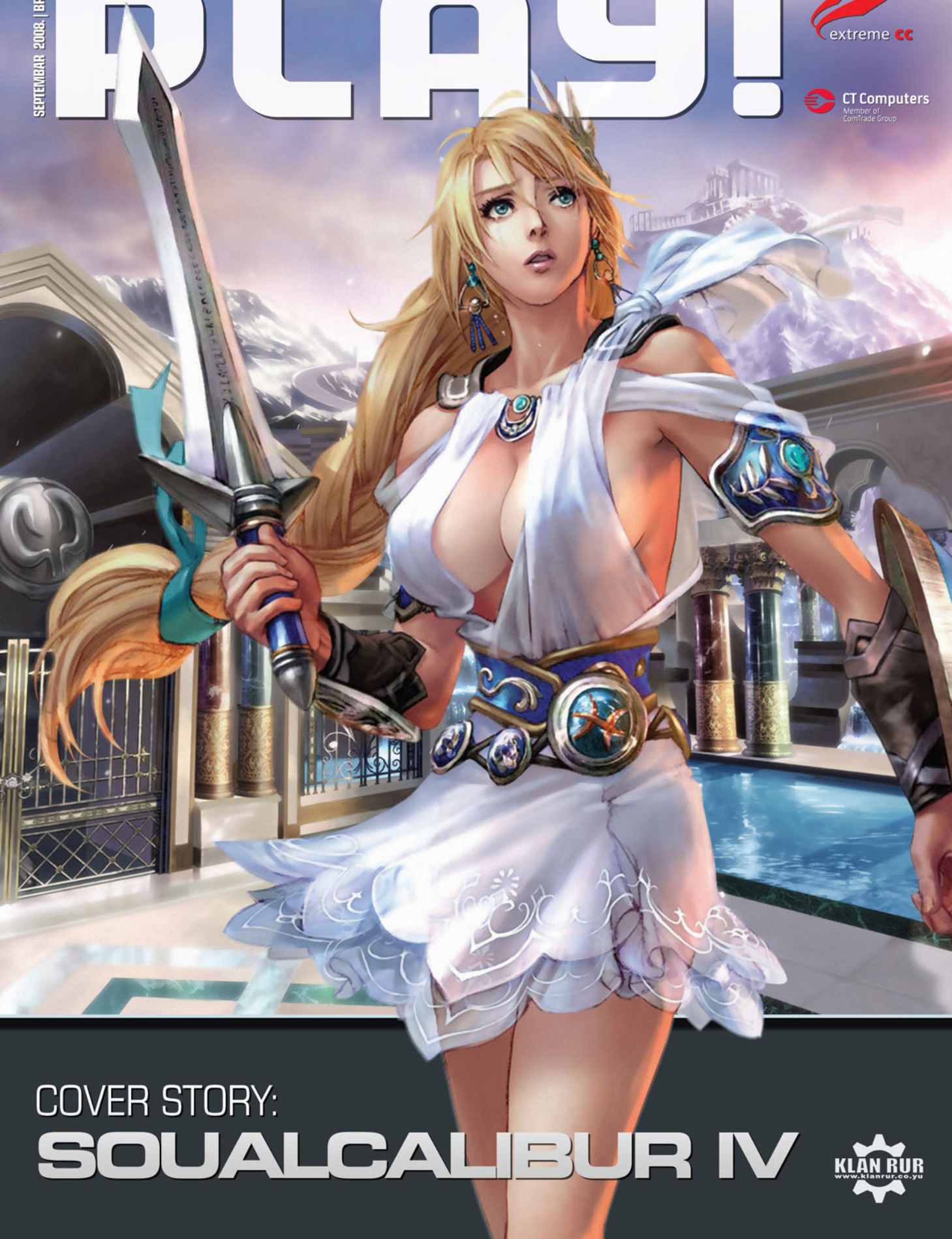


PLAY! U POSETI LAJPCIGU: GAMES CONVENTION 08

SEPTEMBAR 2008. | BROJ 26

# PLAY!



COVER STORY:

# SOUL CALIBUR IV





ComTrade PerfeCT 6320 kompjuter sa Intel®Core™ 2 Quad tehnologijom  
**OSTAVIĆE VAS BEZ DAHA!**



You know it.

**CALL CENTAR**  
**011 201 56 78**  
[www.comtradeshop.com](http://www.comtradeshop.com)







## DA LI SI DOVOLJNO PSIHO?

Da bi vodio rat, dovoljan ti je jedan čovek. Da bi spasio čovečanstvo od najveće pretnje, potrebno je nešto više. Potreban je neko ko zna da koristi čitav arsenal oružja. Potreban je neko ko ne dozvoljava ničemu da mu stane na put. Neko ko ne zna za strah. Potreban ti je narednik "Psiho" Sajks.

# CRYISIS WARHEAD

CRYTEK



16+  
www.pegi.info

PC  
DVD  
ROM



**PLAY!**





[WWW.SPEED-INDUSTRY.COM](http://WWW.SPEED-INDUSTRY.COM)







# JOIN THE QUEST

**QUEST:** EUnet Special Offer

**GOAL:** Postani korisnik EUnet ADSL Flat paketa uz Gaming Extra Bandwith i dobićeš pretplatne kartice za WoW i Age of Conan po specijalnoj ceni od 2360 dinara/2 meseca!

**REWARD:** Vrhunska veza za udobno igranje, ušteda vremena i novca, pripadnost guildu onih koji znaju šta je vrhunski Internet.



[www.eunet.rs](http://www.eunet.rs)  
0800 300 400

AGE OF  
**CONAN**  
HYBORIAN ADVENTURES



# UVODNIK

## JESEN SKORO DA JE TU. JESMO LI SPREMNI?

Poslednje ovogodišnje letno izdanje Play!-a je pred vama, svi smo se vratili sa svojih letnjih odmora i vreme je da zagrejemo klupe i radne stolove. Dostupnost igara i hardware-a, ljudstva u redakciji i partnera je sada na starom, visokom nivou, a tema za rad, na još višem ...

Kao što smo i obećali, tu je izveštaj sa Games Convention sajma iz Lajpciga, sajma igara koji svake godine okuplja preko 180 hiljada posetilaca, 2,5 hiljade novinara i 400 izlagača iz 25 zemalja širom sveta. Takođe, tu je i izveštaj sa Electronic Entertainment Expo (E3) sajma u SAD, koji je podjednako važan za igračku industriju.

Što se sadržaja tiče, ljubitelji fudbala mogu pročitati prve informacije o dva velika rivala, FIFA 09 i Pro Evolution Soccer 2009, a tu su i opisi još dva rivala Summer Athletics i Beijing 2008, ovaj put olimpijski nastrojenih. Vozači imaju Flatout: Ultimate Carnage, dok će se najviše obradovati oni koji vole da se tabaju, virtuelno, pogotovo uz Soul Calibur.

Do oktobarskog broja, kada ćemo već biti uveliko u jeseni, spremamo vam novitete, a vi uživajte u septembarskom broju i njegovim post-dvobrojnim kvalitetima.

## TOP 5

### 1. GAMES CONVENTION 08

Tokom četiri dana u Lajpcigu najveći svetski izdavači igara su se trudili da nam pokažu što više o njihovim novim igrama. Mnoštvo potencijalnih hitova nas čeka već u naredna 3 meseca, a na šta smo obratili posebnu pažnju možete čitati u opširnom izveštaju sa Games Conventiona 08.

### 2. SOULCALIBUR IV

Iako nije realan kao Virtua Fighter ili brutalan poput Mortal Kombat-a, nijedan aktuelni serijal borilačkih igara nije toliko voljen kao Soulcalibur. S obzirom na kvalitet prethodnih ostvarenja, ali i podatak da je ovo premijerno izdanje za PlayStation 3 odnosno Xbox 360, njegov izlazak je čini se, dočekan sa većom pažnjom nego ikada.

### 3. ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 08

Dugo vremena najveći i najbolji sajam igara je prošle godine potpuno promenio fizionomiju. Iako sajamskog duha nije bilo ni ove godine, E3 je i dalje sjajan izvor informacija, naročito onih iz Microsofta, Sonya i Nintenda na koje smo i mi obratili pažnju u izveštaju sa sajma.

### 4. SNK CLASSICS

Na jednom DVD-u, imamo 16 klasičnih naslova sa najdugovečnijeg 16-bitnog arkadnog/kućnog sistema, među kojima su Fatal Fury, King of the Monsters, Metal Slug, Neo Turf Masters ... itd.

### 5. SUMMER ATHLETICS VS BEIJING 2008

Na šta vas prvo asociraju igre koje se bave Olimpijadom? Na potencijalno dobru zabavu, ili bolove u rukama dok do iznemoglosti pritiskate jednu istu kombinaciju tastera? Ubeđeni smo da biste nam dali ovaj drugi odgovor, jer je kvalitet ovih ostvarenja, koja se ionako vrlo retko pojavljuju, u najmanju ruku,



## BROJ 26 – SEPTEMBAR 2008.

Izlazi jednom mesečno

Cena: besplatno

### GLAVNI UREDNIK:

Milan Đukić

### UREĐIVAČKI KOLEGIJUM:

Luka Zlatić, Aleksandar Vuletić, Uroš Miletić

### REDAKCIJA:

Nikola Nešović, Vladimir Dolapčev, Srđan Bajić

### SARADNICI:

Vladimir Kosić, Nenad Dimitrijević, Miloš Hetlerović, Stefan Marković, Ivan Ognjenović, Vukašin Stijović, Marko Nešović, Nikola Branković, Dragan Kosovac, Nikola Dolapčev, Nikola Jovanović

### LEKTOR:

Andrijana Ćirković

### ART DIREKTOR:

Ivan Čosić

### POSTAVKA PRVOG BROJA:

Jasmina Radić

### PRELOM:

Đorđe Petrović

### KONTAKT:

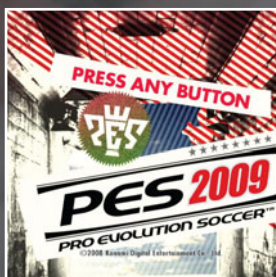
PLAY! magazine | [www.play-zine.com](http://www.play-zine.com)  
Beograd | [redakcija@play-zine.com](mailto:redakcija@play-zine.com)

CIP - Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka Srbije, Beograd, 79, PLAY! [Elektronski izvor] : magazine / glavni i odgovorni urednik Milan Đukić. - Elektronski časopis. - 2006, br. 1 (juni) -- Beograd (Vilovskog 6) : Rur industries, 2006 - Način dostupa (URL): <http://www.play-zine.com>. - Mesečno. - Opis izvora dana 17.12.2007. - Nasl sa nasl. ekrana  
ISSN 1820-6484 + Play! (Online)  
COBISS.SR-ID 145535756

46

### Pro Evolution Soccer 2009

Održavanje postojećeg statusa i dalje lutanje za kvalitetnim izvođenjem jednostavno ne mogu više da daju željeni rezultat, naročito kada se zna da će ovoga puta PES za rivala imati strahovito zahuktalu FIFA 09.



44

### FIFA 09

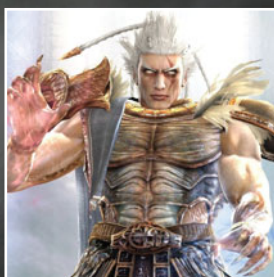
FIFA 09 deluje zaista spektakularno, i nema nikakve sumnje da će u sadržinskom segmentu prosto pregaziti svog rivala. Brojka od 40 reprezentacija ne deluje impresivno, ali se isto ne može konstatovati za čak 500 timova i čitavih 30 liga ...



70

### FlatOut: Ultimate Carnage

Flatout je oduvek imao svoju publiku, posebno na računarima. Iako izostavljanje broja u nazivu pravi određene nedoumice, Flatout: Ultimate Carnage nije novo poglavlje u franšizi, već blago prošireni rimejk "dvojke" objavljen pre više od godinu dana za Xbox 360.





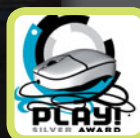
# AWARDS

Nagrade časopisa PLAY! jako su važne kako bi vam pomogle pri odabiru najbolje igre ili hardvera. Evo kako ih mi delimo:



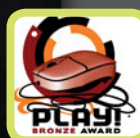
## GOLD

Zlatna nagrada dodeljuje se igri ili proizvodu (hardware-u) koji po svom kvalitetu zasluži da nosi najsvetlije odličje PLAY magazina.



## SILVER

Znate kada je nešto jako dobro, ali mu fali malo da bude sjajno? E pa u tom izuzetnom slučaju dodeljujemo srebrnu nagradu.



## BRONZE

Bronzana nagrada dolazi kao podrška igrama i hardveru koji je dobar ali koji zasluži da se makar malo izdvoji od drugih.

# SADRŽAJ

|     |                                      |
|-----|--------------------------------------|
| 7   | Uvodnik                              |
| 8   | Sadržaj                              |
| 10  | Techware                             |
| 13  | 13th page                            |
| 18  | Flash                                |
| 24  | Event: Games Convention 2008 Leipzig |
| 38  | Event: E3 2008                       |
| 42  | Event: ATI Radeon 4870X2 u Beogradu  |
| 44  | Retro Play! Septembar 1998.          |
| 46  | Previews                             |
| 46  | FIFA 09                              |
| 48  | Pro Evolution Soccer 2009            |
| 51  | Reviews                              |
| 52  | Beijing 2008 vs. Summer Athletics    |
| 56  | Space Siege                          |
| 58  | Alone In The Dark                    |
| 60  | Flatout: Ultimate Carnage            |
| 64  | American McGee's Grimm               |
| 68  | Kung Fu Panda                        |
| 72  | Soulcalibur IV                       |
| 76  | Ferrari Challenge Trofeo Pirelli     |
| 80  | SNK Arcade Classics Volume 1         |
| 83  | Modovi                               |
| 86  | Hardware                             |
| 101 | Software                             |

# MORE



## 36 | E3 2008

Već četrnaest godina na američkom kontinentu održava se Electronic Entertainment Expo, poznatiji kao E3. Ovaj sajam je nekada bio najveći svoje vrste, ali je prošle godine promenjena koncepcija i E3 je postao zatvoren za igrače...

## 94 | Cooler Master

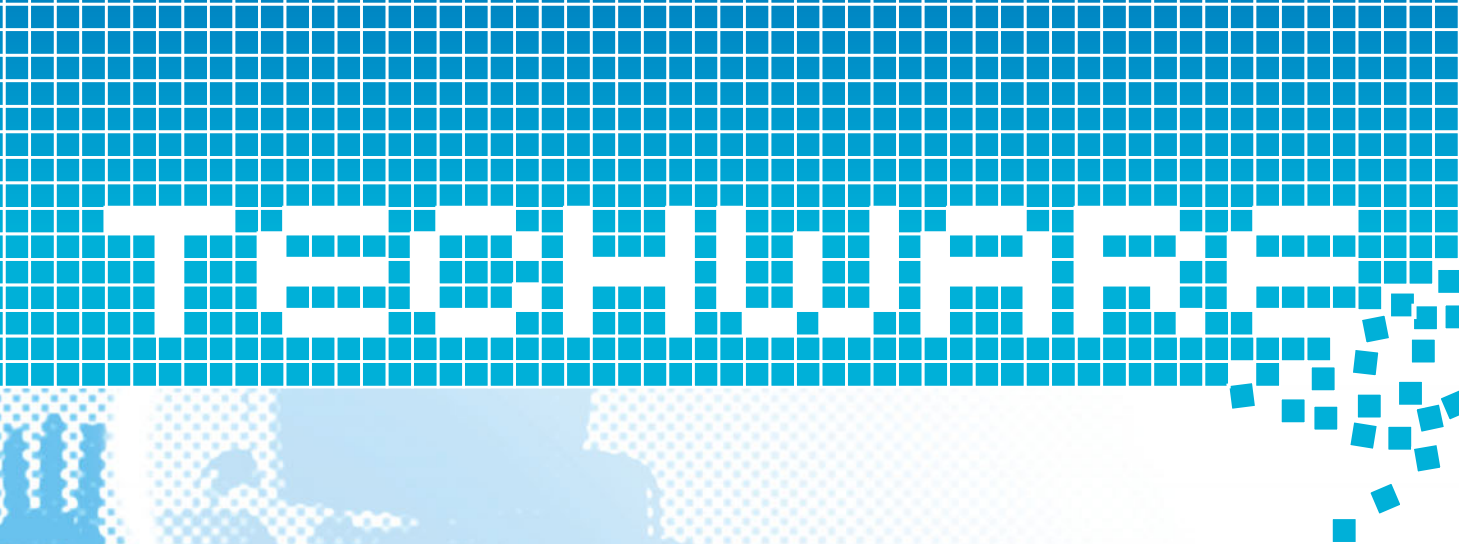
Sa prezentacijom tri nova modela napajanja CoolerMaster je svojoj ponudi dodao novu generaciju ultratih modela. Kada se uzme u obzir da se procenat korisnika koji preferiraju tihe komponente svakodnevno povećava, svetla budućnost je pred ovakvim i sličnim proizvodima.



## 90 | Novi eeePC

Kada je ASUS dosta pompezno lansirao svoju eeePC familiju ultra malih notebook-ova mnogi nisu očekivali previše od ovog koncepta. Ipak, originalni eeePC sa minijaturnim ekranom od 7" je postigao neverovatan uspeh, pre svega zbog malih dimenzija i fenomenalno niske cene...





## RADEON HD 4600 SERIJA GRAFIČKIH KARTICA

Pošto su srednji i viši rang grafičkih kartica sasvim dobro pokriveni, AMD sprema i jeftinije modele na kojima se ostvaruje odlična zarada. Radeon HD 4600 serija sastojace se od HD 4650 i 4670 modela, koristiće 55-nanometarske RV730 čipove sa DirectX 10.1 i CrossFire podrškom, 128-bitnu magistralu ka memoriji i UVD2 dekođer HD videa, a RV670 čipovi imajuće čak 320 funkcionalnih stream procesora.



Radeon HD 4670 (na slici) stizaće sa 512 MB GDDR3 memorije na 2.0 GHz ili sa 1 GB na 1.75 GHz, a jezgro će u svakom slučaju raditi na 750 MHz. Slabiji model imajuće GPU na 600 MHz i 512 MB GDDR2 ili 3 memorije na 1 GHz, dok je u najavi i GDDR3 model sa memorijom na 1.33 GHz. Oba modela imajuće jednoslotni kuler i neće tražiti dodatni naponski konektor pošto sva potrebna struja ide preko PCI Express slota. Zvaničan izlazak zakazan je za 10. Septembar.

## LENOVO NAJAVLJUJE SUPERTANKI THINKPAD X301

Appleov MacBook Air uskoro očekuju konkurentski modeli slične "debljine", pošto Lenovo sprema nasljednika modela ThinkPad X300. ThinkPad X301 (levo na slici) debeo je svega 2.5 cm i težak 1.3 kg, ali dolazi sa osveženim hardverom - 13.3-inčni LCD sa LED pozadinskim osvetljenjem, Core 2 Duo ULV U9300 na 1.2 GHz ili U9400 na 1.4 GHz, do 2 GB DDR3 memorije i solid-state drajv od 64 ili 128 GB. Tu su i DisplayPort video izlaz, DVD rezač i WiFi (WiMAX varijanta se očekuje tokom godine), a prodaja kreće od 26. avgusta po najnižoj ceni od 2600 dolara.







## PALIT RADEON HD 4870 SONIC DUAL EDITION

Iz Palita, koji inače u vlasništvu ima firme Gainward i XpertVision, stiže novi Radeon sa Sonic oznakom. HD 4870 Sonic Dual Edition ne koristi referentni dizajn pošto ima četvorostepenu naponsku sekciju, dvoslotni kuler sa dva ventilatora, dupli BIOS u slučaju da nešto krene naopako tokom flešovanja, i "smart switch" kojim se frekvencije dižu sa 750 i 3800 MHz za GPU i memoriju, na 775 i 4000 MHz respektivno. Ispod ventilatora nalaze se tri toplotne cevi od bakra, a ugrađeno je 512 MB GDDR5 memorije. Kartica ima dupli DVI i jedan DisplayPort izlaz, a u prodaju stiže tokom meseca.

## 2.0.2 ZA IPHONE

Apple je upravo izbacio novu verziju firmvera za iPhone, oznake 2.0.2. Izdanje donosi samo ispravke bagova, tako da ako ne koristite otključan ajfoun, bacite se na apdejt.

## ASUS ĆE PRVI NUDITI PLOČE SA INTEL X58 ČIPOVIMA

Proizvođači ploča se spremaju za izlazak novih 45-nanometarskih procesora nazvanih "Core i7" na jesen, a ASUS najavljuje da će biti prvi sa Intel X58 i X58 + NF 200 SLI pločama. Iako nije dat nikakav konkretan datum, ASUS tvrdi da će imati X58 ploče u prodavnicama pre izlaska Bloomfield procesora, dok će X58 ploče sa podrškom za SLI stići nešto kasnije, ali pre početka praznične sezone.





 042internet.com

<http://www.042internet.com>

Najbolji ping  
na gaming serverima!  
Jednostavno povezivanje  
Jedinstvena tarifa  
Uvek slobodne linije  
Plaćanje putem tel. računa

POSMATRAJTE INTERNET DRUGAČIJIM OČIMA

BESPLATAN PRISTUP  
na više od

50

sajtova iz naše mreže!

username: play  
password: play

042/420-421

1.36 Din/min + PDV (slab saobraćaj)

2.72 Din/min + PDV (jak saobraćaj)



# DOMAĆI I STRANI PUTNICI!

Ako ste nekada imali prilike da putujete van Srbije, onda ste isto tako bili u prilici i da se upoznate sa stranim putnicima, pa dobijate priliku da uporedite sa domaćim državljanima. Još je zanimljiva varijanta ako putujete negde dalje, pa recimo presedate u dva ili više aviona. Primera radi, putujete za Berlin, ali morate da presednete u Frankfurtu. Naravno, na isti način se vraćate i nazad. Ovo je važno za priču zato što je avion Beograd - Frankfurt prepun domaćih putnika, dok je onaj iz Frankfurta do Berlina "lokalan" i u njemu su u najvećem broju žitelji Nemačke republike.

Kako sad to otprilike izgleda:

|    | Berlin – Frankfurt                                                                            | Frankfurt – Beograd                                                                                                                                                                                                     |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 01 | Svi sede i čitaju novine, čekaju da se oglasi stjuardesa i pozove na ukrcavanje.              | Svi stoje ispred vrata od izlaza za avion i formiraju nepregledan red.                                                                                                                                                  |
| 02 | Ukrcavaju se redom, ne prave gužvu u autobusu za transport, koji dolazi na svakih pet minuta. | Svi pokušavaju da uđu u prvi autobus za transport. Oni koji zakasne i kojima se zatvore vrata, kreću da kucaju, udaraju i lupaju po vratima.                                                                            |
| 03 | U jednom redu ljudi ulaze u avion i sedaju na svoja mesta.                                    | U osam haotičnih redova koji se stapaju u jedne "stepenice" svi pokušavaju da što pre uđu u avion. Sedaju na mesta koja im se najviše dopadnu i/ili pored svojih prijatelja.                                            |
| 04 | Svi gase mobilne telefone pre uzletanja i mirno čekaju isto.                                  | Retko ko odmah gasi mobilni telefon a većina se i dalje šeta po avionu.                                                                                                                                                 |
| 05 | Avion kreće da rola, ljudi uzimaju novine da čitaju.                                          | Avion kreće da rola, svi se mole da avion lepo sleti u Beograd.                                                                                                                                                         |
| 06 | Za vreme leta kreće posluženje. Većina uzima vodu i poneki sendvič.                           | Za vreme leta kreće posluženje. Svi uzimaju kafu, koka kolu i sok, kao i sendviče "za kod kuće".                                                                                                                        |
| 07 | Avion sleće na aerodrom. Svi dremaju i mirno čekaju da se zaustavi.                           | Avion sleće na aerodrom. Nakon gromoglasnog aplauza, svi otkopčavaju svoje kaiševe dok je avion još u pokretu i lagano ustaju sa svojih mesta.                                                                          |
| 08 | Svi mirno čekaju da se avion isprazni, pritom držeći svoje stvari na sedištima.               | Svi nestrpljivo čekaju da izađu, hukću i mrmljaju, pritom držeći svoje stvari na sred prolaza.                                                                                                                          |
| 09 | Putnici izašli iz aviona odlaze u WC, gledaju prodavnice, čekaju izlazak sa aerodroma.        | Nakon celivanja aviona kojih ih je doveo na odredište, putnici jurcaju u pravcu pasoške kontrole, bacaju svoje stvari na red da bi dobili i tu dodatnu prednost i iznova formiraju dobro poznatih pet haotičnih redova. |

Naravno, sve ovo je na osnovu nekoliko iskustava putovanja koji su možda čista slučajnost, a moguće i da se sve ovo zapravo nije dogodilo! Bilo kako bilo, sami izaberite koji je način putovanja vama bliži!



## NOVA HTPC KUĆIŠTA IZ THERMALTAKE-A

Thermaltake od skoro u ponudi poseduje DH103 i DH104 modele HTPC kućišta. Oba su dimenzija 464 x 211 x 430 milimetara, a teški oko 10.8 kilograma. Tu je glossy efekat i 7-inčni ekrani osetljivi na dodir na prednjim stranama. Podržani su ATX i mATX formati, a poseduju i imaju prednje panele koji poseduju USB 2.0, IEEE 1394 i HD Audio konektore. U samim kućištima su smeštena dva 120-milimetarska ventilatora, koji rade na 1300 obrtaja u minutu.

## SSD OD MEMORIJSKIH KARTICA

Kompanija PhotoFast je proizvela SSD drajv "sastavljen" od SDHC memorijskih kartica pod imenom CR-9000. On može biti opremljen sa do šest SDHC memorijskih kartica i dolazi u 2.5-inčnoj formi. Raspolaze SATA interfejsom i ima deklarisan brzine čitanja i upisa podataka od 130 i 80 MB/s, respektivno. Ovo zavisi od tipa memorijskih kartica koje se koriste, odnosno njihove brzine, a korišćenjem šest memorijskih kartica kapaciteta 32 GB može se npr. dobiti drajv ukupnog kapaciteta od 192 GB.



# Mustek

® čini svet lepšim i život lakšim!

Navigacioni sistem

## GP-230



UPS uređaji

**PowerMust 600 USB**

**PowerMust 800 USB**

**PowerMust 1000 USB**



[www.tntdoo.co.yu](http://www.tntdoo.co.yu)

[www.telix.rs](http://www.telix.rs)



**TNT d.o.o.**  
**PREDUZEĆE ZA PROMET I PRODAJU RAČUNARA**  
Kolubarska 18, Beograd  
Tel./Fax: 011 308 55 77  
[info@tntdoo.co.yu](mailto:info@tntdoo.co.yu)

**TELEX d.o.o.** - uvoznik i distributer  
**PREDUZEĆE ZA RAČUNARSKI INŽENJERING**  
Futoški put 4, Novi Sad  
Tel: 021 489 0 489 Fax: 021 489 0 444  
[info@telix.rs](mailto:info@telix.rs)





## AVATAR MIŠ ZA IGRAČE IZ KOMPANIJE NZXT

NZXT je predstavio svoj Avatar miš (preporučujemo za gledanje i animiranu seriju Avatar – The Last Airbender), za koji se obećava da će veliko zadovoljstvo zahtevnim igračima, u igranju naravno. Miš poseduje 7 programabilnih tastera i zvanični sertifikat da izdrži 5 miliona klikova. Koristi pozlaćeni USB konektor i - što je mnogo bitnije - optički senzor rezolucije 2600 DPI, koji je u stanju da procesira 5.8 megapiksela u sekundi, "četvorobrzinski" DPI taster, kao i gumene obloge za bolje prijanjanje. NZXT Avatar miš se već isporučuje, sa cenom od oko 60 dolara.



## BIOSTAR SE PRIKLJUČUJE KOMPANIJAMA KOJE NUDE PLOČE SA AMD 790GX ČIPSETOM

Biostar je predstavio novog člana T serije matičnih ploča. Radi se o modelu TA790GX A2+, koji je baziran na AMD 790GX čipsetu, sa ATI Radeon HD 3300 grafikom. Ovaj model podržava Phenom X3 i X4 procesore, dvokanalnu DDR2-1066 memoriju i nudi napredne mogućnosti po pitanju overklokinga. Integrirano grafičko rešenje raspolaže sa 64 MB sopstvene memorije. Ploča ima dva PCI Express 2.0 x16 slot, dva PCI Express x1 slot, šest SATA, eSATA port, 7.1-kanalni audio, Gigabit Ethernet, DVI i HDMI priključke, kao i 10 USB 2.0 konektora. U trenutku kada budete čitali ovu vest, test pomenute ploče će se naći na Tech Industry sajtu ([www.tech-industry.co.rs](http://www.tech-industry.co.rs)).



## PIXAR RENDERMAN PRO SERVER 14.0

Čuveni animacioni studio Pixar "slavi" dvadeset godina svog softvera RenderMan Pro Server najavom nove, četrnaeste verzije. Pro Server 14.0 donosi bolje performanse (naročito oko procesiranja kose i krzna, kao i unapređenu skalabilnost threadova), akcelerasani ray-tracing, bolje procesiranje datasetova sa velikim poligonima i slično. Nova verzija je 64-bitna i potpuno kompatibilna sa 64-bitnom Vistom kao i sa Windows HPC Serverom 2008 koji tek treba da izađe. RenderMan Pro Server 14.0 stiže na jesen, a nadamo se i nastavku Incredibles-a, ko zna.



# FLASH

## Minimalna zahtevnost za Far Cry 2

Na Far Cry 2 developer blogu pojavile su se specifikacije minimalne i preporučene mašine za igranje ove igre.



### Minimum:

Procesor: Pentium 4 na 3.2 GHz ili Pentium D dual-core na 2.66 GHz ili Athlon 64 3500+

Memorija: 1 GB

Grafika: NVidia GeForce 6800 ili ATI Radeon X1650 sa 256 MB

Diskovi: DVD-ROM i 12 GB prostora na hard disku



### Preporučeno:

Procesor: Core 2 Duo ili Athlon X2 5200+ ili Phenom

Memorija: 2 GB

Grafika: NVidia GeForce 8600 GTS ili ATI Radeon X1900 sa 512 MB

Zvuk: 5.1 DirectX-kompatibilan

Takođe su podržane i mobilne varijante NVidijinih čipova, i to 8700M i 8800M.

## Unreal Engine 4 prvo stiže na konzole

Po komentarima Tima Sweeneya iz Epic Gamesa, četvrta generacija Unreal grafičkog endžina za video igre prvo će se pojaviti na konzolama sledeće generacije, koje neće stići pre 2012. godine. PC verzija uslediće tek pošto se sve prilagodi hardveru tadašnjih konzola.



## BioShock je spasio inovativne shootere, kaže Ken Levine

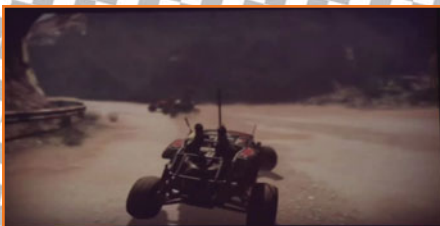
Ken Levine iz 2K Bostona izjavio je da je BioShock praktično spasio inovativne pucačine - da igra nije bila tako uspešna, sličan naslov se ponovo ne bi pojavio godinama, tvrdi Ken. Inače, mnogi izdavači procenjivali su da se igra neće prodati u više od 150 hiljada kopija, a Take-Two je u junu objavio da je do tada isporučeno oko 2.2 miliona kopija.

## Runic Games osnovan od potonulog Flagshipa

Članovi propalog Flagship Studiosa (Mythos, Hellgate: London) objavljuju da su formirali novu kuću, Runic Games, koja će nastaviti u pravcu akcionih MMO RPG-ova koji je postavio Mythos. Studio vode Travis Baldree koji je bio direktor projekta Mythos u Flagshipu, i Max Schaefer, izvršni producent igre i jedan od osnivača Blizzard Northa, developera ultrapopularnog Diabla. Najave o Runicovim nadolazećim projektima stižu tokom meseca.







## Detalji o Rejdzu

John Carmack i Matt Hooper pričaju o nadolazećoj postapokaliptičnoj pucačini Rage: Igra će imati značajnu trkačku komponentu, ali neće biti "sandbox" igra u tradicionalnom smislu reči. Potvrđen je i onlajn kooperativni mod za dva igrača, i to i za PC i konzole, a konzolni igrači imaju mogućnost i split-screen kooperacije. Takođe, ko-op mod će se veoma razlikovati od single-player kampanje po priči, a Hooper još spominje sistem inventara i štitova, kao i svetsku ekonomiju u kojoj igrač može učestvovati.

## Doom 4 i Rage najverovatnije neće ići preko digitalne distribucije

Shacknews kaže da će id Softwareova nadolazeća pucačina Rage, koja izlazi za Windows, Mac i obe konzole, najverovatnije imati nešto slabiju grafiku na Xbox 360 konzoli zbog jače kompresije podataka zbog Microsoftove izuzetno visoke cene licenciranja za svaki DVD na kome se distribuira igra. Razvojni tim kaže da ni dva dvoslojna DVD-a nisu dovoljna da se napakuje sve što su zamislili, ali će nekako morati da se potrudu jer bi cena za uključivanje i trećeg diska bila suludo visoka. Takođe, John Carmack kaže da ni Doom 4 ni Rage najverovatnije neće biti distribuirani preko digitalnih servisa jer u ovom trenutku id Software nije zainteresovan za takav način distribucije. Kaže se još i da je najnoviji endžin skoro završen i da je preostalo još nekoliko promena u sistemu animacije i MegaTextureu, a da će većina Rage izvornog koda biti prenesena i u Doom 4, gde će se "samo" uraditi novi nivoi i osmisliti odvojena priča.

## Doom 4 biće značajno drugačiji od Dooa 3

John Carmack iz id Softwarea rekao je da će Doom 4 biti značajno drugačiji od trećeg dela po pitanju gameplaya. Carmack kaže da će se, umesto horora, igra daleko više fokusirati na čistu akciju, nalik na Doom 1 i 2.

## Mount & Blade finalna beta

Paradox Interactive objavljuje finalno beta izdanje svoje akcione rol-plej igre sa srednjovekovnom tematikom zvane Mount & Blade. Verzija 0.960 može se naći na [www.paradoxplaza.com/Mount&Blade](http://www.paradoxplaza.com/Mount&Blade), beta period traje do 25. avgusta, a puno izdanje igre stiže 19. septembra u Evropu.



## id Software prebacuje fokus na konzole

Edge Online prenosi izjave Johna Carmacka iz id Softwarea, koji kaže da će ova kompanija nadalje razvijati multiplatformske igre sa konzolama na umu, što ne znači da su odustali od PC tržišta već ga računaju kao "junior partnera" u novom poslovnom planu. John kaže da su u poslednje vreme mnoge pucačine najviše klase daleko bolje primljene na konzolama (gledajući po broju prodatih originala, gde odnos ide i do 20:1 u korist konzola), ali to neće sprečiti kompaniju da pusti u pogon i održava Quake Live projekat, besplatnu online verziju Kvejka 3. Naravno, Rage i Doom 4 su potvrđeni i za PC.

## id odbio razvoj MMO Kvejka, kaže da Stiv Džobs ne mari za igre

John Carmack je u intervjuu za Shacknews rekao da je id Software odbio "velike pare" za razvoj MMO verzije Kvejka, jer kompanija trenutno nije zainteresovana za pravljenje MMO igara niti će se to desiti u skorije vreme pošto su svesni svih izazova i rizika koje ovakav posao nosi. U ostalim vestima, John Carmack je dao intervju i za Eurogamer, gde je spomenuo da OS X nije najbolji operativni sistem za razvoj igara jer Steve Jobs prosto nema interesovanje za ovakav tip zabave, niti se sposobnost operativnog sistema da izvršava igre kao što to Windows radi ne nalazi među prioritetima Appleovih programera.

uređuje: Ivan Todorović

FLASH





## Battlefield Heroes i Tiberium odloženi

Digital Illusion CE javlja da je njihova besplatna pucačina za PC zvana Battlefield Heroes odložena za kraj ove godine. Kao opravdanje, developeri navode potrebu za implementiranjem boljih opcija vezanih za socijalnu interakciju između igrača u igri. Takođe, i Tiberium, pucačina u Command & Conquer "univerzumu" odložena je za fiskalnu 2010. godinu (između 1. aprila sledeće i 31. marta 2010. godine). Dodatnih informacija ili razloga za odlaganje nema.



## Cenzurisani Fallout 3 za Australiju

Pošto su u Bethesda lakomi na pare, ova kompanija spremila je modifikovanu verziju Fallouta 3 iz koje su izbačene sve reference ka drogi, kako bi mogla da se prodaje u bivšoj kažnjeničkoj koloniji Australiji gde je prethodno dobila "Adult" rejting, što tamo automatski znači zabranu prodaje. Bethesda još ništa zvanično nije objavila, ali je veći broj australijskih prodavnica počeo da prima preorder narudžbine za ovu prerađenu verziju.



## Blizzard traži novog art direktora za D3

Brian Morrisroe, dosadašnji art direktor za Diablo 3, napustio je firmu tako da Blizzard sada traži novu osobu za tu poziciju. Sa druge strane, iz kompanije kažu da to neće značiti redizajniranje igre jer su zadovoljni sadašnjim izgledom i filingom.



## Red Alert 3 Premier Edition

Engleski prodavac GAME ima informacije o "ekskluzivnoj" Premier Edition verziji Red Alerta 3, koja će pored igre sadržati i kolektorsku "konzervu", pet specijalnih multiplejer skirmish mapa, DVD sa filmom o pravljenju igre, disk sa soundtrackom i beta ključ za narednu Command & Conquer igru, što lako može biti i ekspanzija za Red Alert 3. Takođe, Electronic Arts je sklopio ugovor sa Gemmom Atkinson (tražite na Googlu) tako da će se ona pojaviti u međusekvencama u Red Alertu 3. Gemma će nositi uniformu poručnika Eve McKenna.



## Blizzard planira uvođenje achievementsa u Diablo 3 i Starcraft 2

U intervjuu za MTV Multiplayer, vodeći dizajner World of Warcrafta, Jeff Kaplan, kaže da Blizzard planira implementiranje sistema achievementsa u mnoge buduće igre, uključujući Diablo 3 i Starcraft 2, što ne iznenađuje s obzirom da su World of Warcraft achievementsi već otkriveni.



## Minimalna zahtevnost za Stalker Clear Sky

Zvanični sajt igre Stalker: Clear Sky sada nudi specifikacije minimalne i preporučene mašine za igranje ove (post)apokaliptične pucačine, koja se od određenih američkih igara razlikuje po tome što je smeštena u istočnu Evropu, te u ovom okruženju možemo vrlo lako da se prepoznamo i osetimo kao kod kuće.



### Dakle, minimalna konfiguracija je sledeća:

- \* Pentium 4 na 2.0 GHz ili Athlon XP 2200+
- \* 512 MB RAM-a
- \* 10 GB prostora na disku
- \* GeForce FX 5700 ili Radeon 9600
- \* LAN ili internet za multiplejer
- \* Miš i tastatura
- \* Windows 2000 sa Service Packom 4, Windows XP sa Service Packom 3 ili Vista sa Service Packom 1

### Preporučena mašina je ovakva:

- \* Intel Core 2 Duo E6400 ili Athlon X2 4200+
- \* 1.5 GB RAM-a
- \* 10 GB prostora na disku
- \* nVidia GeForce 8800 GT ili Radeon HD 2900 XT
- \* LAN ili internet za multiplejer
- \* Miš i tastatura
- \* Windows XP sa SP3 ili Vista sa SP1



## Mass Effect patch 1.01a

Zbog problema sa 1.01 patchom za Mass Effect (korisnici prijavljuju oštećenje explorer.exe fajla zbog SecuROM-a koji gura prste gde ne treba, promenu ambijentalnog zvuka u igri i gubljenje voiceovera, uz neke grafičke probleme), Bioware brže-bolje pušta patch 1.01a, koji ima isti zvaničan spisak izmena, ali su gornji problemi rešeni (nadamo se). Download na [masseffect.bioware.com/pc/updates/index.html](http://masseffect.bioware.com/pc/updates/index.html)

## Call of Duty 6 planiran za sledeću godinu

Activision objavljuje da planira novi nastavak Call of Dutyja za 2009. godinu. Predsednik Activision Blizzarda, Bobby Kotick, kaže da će izdavač biti Leapfrog Studios, a kako je Treyarch zauzet radom na CoD: World of War, "šesticu" će verovatno raditi Infinity Ward, odgovoran za 1, 2 i 4. deo. Sajt Kotaku takođe spominje glasinu da Infinity Ward radi na naučnofantastičnoj pucačini te postoji opravdana sumnja da će CoD 6 biti SF igra, ali ne mora da znači pošto je ranije objavljeno da IW razmišlja o pravljenju novog intelektualnog "vlasništva".

## Drakensang: The Dark Eye demo na nemačkom

Ako razumete nemački, obožavate pivo i kobasice i pozdravljate se nonšalantnim mahanjem desnom rukom do visine nešto iznad glave, sigurno će vas zanimati da je dtp entertainment AG izbacio nemačku demo verziju rol-plejing igre Drakensang: The Dark Eye, PC adaptacije najpopularnijeg pen & paper RPG-a u Nemačkoj. Igru razvija Radon Labs, a puno izdanje stiže između oktobra i kraja godine. Demo se može skinuti na [www.gamershell.com/download\\_30504.shtml](http://www.gamershell.com/download_30504.shtml)







### Ništa od FFXIII na PC-u

Nakon pogrešnog tumačenja Square Enixove objave da se Final Fantasy XIII razvija na PC-u i da je uveliko u igrivoj fazi, kompanija šalje e-mail medijima u kome kaže da je došlo do nesporazuma i da se Final Fantasy XIII samo razvija na PC-u, ali da još uvek nema planova o izdavanju igre za PC niti će ih biti, već će igra izaći samo za PlayStation 3 i Xbox 360.

### Najavljen Godfather II

Electronic Arts zvanično najavljuje Godfather II, nastavak priče o Puzooovoj porodici Korleone. Sledeće nedelje trebalo bi da se pojavi i prvi trejler zajedno sa datumom izlaska, a igra se radi za PC i obe konzole. Igra će sadržati i "The Don's View", mini stratešku igru gde će moći da se vidi "pokrivenost" poslova porodice, kao i planiranje i širenje kriminalnih aktivnosti.

### Zahtevnost za Red Alert 3

Minimalna hardversko-softverska konfiguracija potrebna za igranje Red Alerta 3 je sledeća:



- \* Windows XP ili Vista, poželjno sa poslednjim Service Packovima
- \* Pentium 4 na 2 GHz ili Athlon 2000+ za XP, P4 na 2.2 GHz ili Athlon 2200+ za Vistu
- \* 1 GB RAM-a
- \* 6 GB prostora na disku, 12 GB ako se skida preko EA Linka
- \* DVD-ROM
- \* GeForce 6800, Radeon X1800 ili jača DirectX 9.0c grafička kartica
- \* DX9-kompatibilna zvučna karta (za Audigy kartice potreban najmanje Pentium 4 na 2.6 GHz)
- \* 512kbps internet za onlajn igranje (2-8 igrača), opciono VoIP komplet za glasovnu komunikaciju
- \* Miš i tastatura

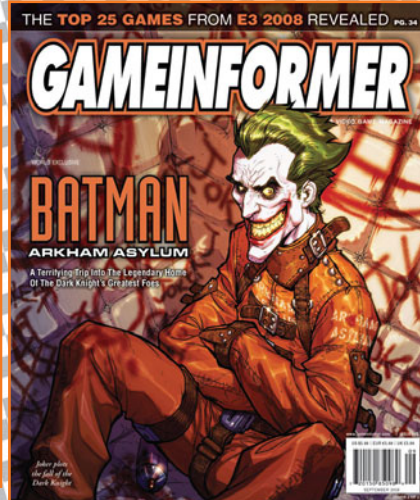
### Tri nova NCsoft projekta

Sajt TotalVideoGames saznaje da NCsoft radi na tri još uvek zvanično nenajavljena projekta. Sa korejske konferencije za štampu moglo se saznati da su u izradi Metal Black: Alternative i Blade & Soul, MMO igre, dok bi Steel Dog trebalo da bude automobilska borilačka igra, ali nije sigurno da će biti MMO kao što je bio Auto Assault.



### Batman: Arkham Asylum

Eidos javlja o novoj igri Batman: Arkham Asylum koja se odvija u (ne)slavnoj mentalnoj ustanovi. Igra je opisana kao teška i mračna u stilu BioShocka, ali nije bazirana na istoimenom stripu već je priču uradio Paul Dini, autor Batman: The Animated Seriesa. Igru pokreće provereni Unreal 3 endžin, pogled je "preko ramena" (Gears of War, Mass Effect, The Witcher) a razvija je Rocksteady Studios za PC i obe konzole. Izlazi sledeće godine.





# KLAN RUR



**WWW.KLANRUR.CO.YU**

**ONLINE MULTIPLAYER GAMING COMMUNITY**





Da li ste znali da na svetu postoji preko 30,000 razlicitih vrsta orhideja, da je veštacki stvoreno još preko 100,000 vrsta, da se one smatraju najsavršenijim primerkom cvetne evolucije na planeti i da je jedna od najpoznatijih vrsta orhideje zapravo - vanila?

Nismo ni mi.

Ali smo videli na Wikipediji.

[www.tech-industry.com](http://www.tech-industry.com)



## GTA IV za PC zvanično potvrđen

Rockstar je zvanično potvrdio da će Grand Theft Auto IV izaći i za PC, i to 18. novembra u Americi i 21. novembra u Evropi, odnosno oko pola godine nakon izlaska za konzole. Konzolne verzije su inače ostvarile zaradu od rekordnih 500 miliona dolara u toku prve nedelje, a igra je dobila prosečne ocene od 9.4 i 9.5 za Xbox 360, odnosno PlayStation 3, na GameStats servisu.



## StationVoice

Sony pušta u pogon StationVoice, besplatni in-game voice chat servis za igre EverQuest II i Star Wars Galaxies, a koji će od sledećeg meseca biti implementiran i u EverQuest, a možda i u neke buduće igre kao što je The Agency. Servis praktično omogućava sve ono što već poseduju moderne multiplejer igre, a više detalja može se videti na [www.station.sony.com/stationvoice](http://www.station.sony.com/stationvoice)

## Devil May Cry 4 za PC ispiraterisan dozlaboga

Iako se Capcom svojski potrudio i napravio veoma kvalitetan PC port Devil May Cry 4, u potpunosti prilagođen kompjuterskom hardveru i Windowsu, iz kompanije se žale da se PC verzija u Americi slabo prodaje iako košta 40 dolara, 10 dolara manje od "standardne" cene za PC igre. Kao krivca navode izuzetno visoku stopu piraterije i prijavljuju da su krekovanu kopiju uočili na torentu bukvalno istog dana kada je original pušten u prodaju.



## Divinity 2 - Ego Draconis

Larian najavljuje novi akcioni RPG nazvan Divinity 2: Ego Draconis, nastavak Divine Divinityja i Beyond Divinityja od pre nekoliko godina, gde će igrač početi karijeru kao dragon slayer, da bi evoluirao do moćnog Dragon Lorda. "Divine" je očigledno ispao iz igre, a dvojka stiže za PC i Xbox 360 tokom drugog kvartala sledeće godine.

## Splinter Cell: Conviction

Ubisoft zvanično odlaže najnoviji Splinter Cell: Conviction za fiskalnu 2009-2010. godinu (između 1. aprila 2009. i 30. marta 2010). Igru razvija Ubisoft Montreal za PC i Xbox 360, a prvobitno je trebalo da izađe najkasnije u martu sledeće godine. Takođe, Ubisoft kaže da bi podnaslov "Conviction" mogao i da bude zamenjen nekim drugim, a razvoj igre praktično je vraćen na sam početak jer je montrealški studio utvrdio da kvalitet nije na nivou njihove pređašnje igre, Assassin's Creed.





# GAMES CONVENTION 2008 LEIPZIG

## DAN NULTI

Tradicionalna poseta ekipe Play!-a najvećem evropskom sajmu video igara nije izostala ni ove godine. 18. avgusta u ranim večernjim časovima dva automobila su iz Beograda krenula na šesnaestočasovni (od toga dva sata na granici između Srbije i Mađarske) road-trip kroz Srbiju, Mađarsku, Austriju, Češku i Nemačku - krajnja destinacija Lajpcig. U utorak oko 11h grad domaćin je bio pred nama. Prvi dan je iskorišćen za prijavljivanje na sajmu, u hotelu, shopping (uz proveru kako se u NewYorkeru prodaje novi Play dizajn majci) i spavanje uz picu i pivo.





# DAN PRVI

Sreda 20. avgust je prvi dan sajma, otvoren samo za izdavače i novinare, a period od 9 do 12 (vreme prve prezentacije) sati je najbolje vreme za laganu šetnju po halama i pregled ovogodišnjeg sadržaja. Ne može se reći da nije bilo zanimljivih štandova i prostora za igru (Mirror's Edge booth za posetioce sajma koji je zamišljen kao dva solitera, pa zatim Gran Turismo akademija, igranje Killzonea iz rovova, kompletan vault koji je napravljen za Fallout 3, drveni Conan zamak i još poneki se izdvajaju po originalnosti), ali prva stvar koja nas je zaista privukla bile su devojke obučene u kimono sa poznatim logoom na leđima.



## Capcom

### Street Fighter IV

Nakon kratkog razgovora sa devojka pomerili smo se malo u stranu i počeli da igramo Street Fighter IV na Xboxovima postavljenim na tradicionalne SF burije. Šta reći o ovoj igri: 3D grafika je odlična, potpuno u duhu SF 2-ke. Animacije su tečne i prirodne. Svi najbolji likovi su tu, kao i njihovi potezi. Naravno, tu su i novi borci i još noviteta. Najvažnije je ipak da su borbe i dalje u dve dimenzije. Nakon par rundi i nekoliko razornih hadokena, shoryukena i super shoryu-reppa završnih udaraca napustili smo štand sa osmehom i zaputili se ka zakazanim sastancima.

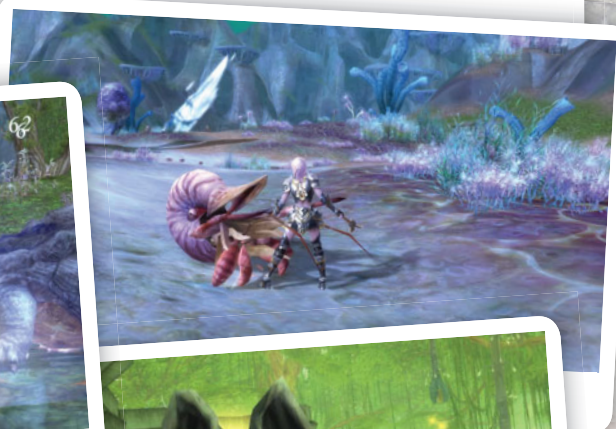


## NCsoft

### Aion: The Tower of Eternity

Iako smo očekivali bar nešto o Guild Wars-u 2, nismo nimalo razočarani time što se NCsoft potpuno posvetio Aionu, novom takmacu na MMORPG nebu. Na demonstraciji su nam prikazane obe igrive strane i opisana njihova pozadinska priča. Videli smo četiri klase koje će biti moguće igrati, kao i mogućnost da se pored veština svoje, koristi i mali broj veština drugih klasa pomoću specijalnih kristala. Naravno, prikazana je i mogućnost letenja i borbe u vazduhu na koje su ljudi iz razvojnog tima posebno ponosni.

Posebno zanimljivo našim igračima moglo bi biti to što Aion i pored sjajnog izgleda ne traži prejaku igračku konfiguraciju, kao i činjenica da je netcode dobro napisan i da će igru biti moguće kako tako igrati i na dial-up internetu.

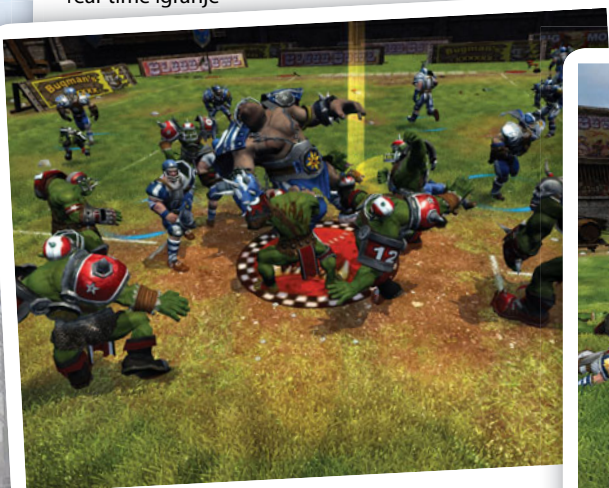




## Focus Home Interactive

### Blood Bowl

Nakon jednostavne prezentacije igre Blood Bowl prošle godine, kada smo bili u prilici da vidimo samo engine igre i nekoliko modela, ovoga puta naslov je skoro u potpunosti gotov i spreman za igranje. Najvažnije je da su programeri odlučili da u potpunosti sačuvaju originalna Blood Bowl pravila i da ih što više približe igračima na računarima. Blood Bowl je moguće igrati na dva načina – potežno i real time. Potežno znatno više podseća na strategiju, u kojoj planirate svaki svoj potez i poteze svojih igrača, dok real-time igranje



najviše podseća na sportske simulacije (naravno sa znatno više krvi), u kojoj su potrebni dobri refleksi i mogućnost snalaženja u prostoru.

Pored osnovnih pravila kojih jednostavno zapravo nema, interesantno je posmatrati kako na igru utiču i dešavanja iz okruženja – u teren mogu upasti navijači i prebiti igrače suprotne ekipe, moguće je i da elementarne nepogode utiču na ishod meča i tako dalje.

### Trackmania DS

Jedna od svakako najinteresantnijih video igara sa PC računara proteklog perioda, Trackmania, konačno je dobila i svoje izdanje za Nintendo DS. Akcija je i dalje zanimljiva, staze brojne, a jedina razlika u odnosu na PC varijantu jeste što staze otključavate redom, uspešno završavajući prethodne. Primetna je i nešto drugačija fizika, ali to ne utiče na kvalitet same igre. Specijalnost DS verzije jeste i mogućnost kreiranja sopstvenih staza koje možete igrati sami ili u društvu.



### Sherlock Holmes vs Jack the Ripper

Verovatno najlakši opis od svih opisa sa Games Convention-a biće upravo ovaj. Suštinski, u Šerlok Holms franšizi nije se promenilo ništa značajno. To je i dalje standardna avantura sa prijatnom grafikom, osim što je ovoga puta u glavnoj ulozi negativca Džek Trbosek. Šerlok je naravno tu da otkrije ubicu i pivede ga licu pravde.





## Electronic Arts

### Mirror's Edge



DICE je odlučio da, nakon pravljenja Battlefieldda, okuša sreću u nečemu sasvim drugačjem. U pitanju je i dalje igra u prvom licu, ali ste ovoga puta u ulozi Fate, simpatične devojke koja živi u gradu budućnosti a koja ima jednu ulogu – da dostavi informacije sa jedne na drugu tačku koristeći kao putanju krovove zgrada. Razlog je jednostavan – u gradu vlada potpuna kontrola

protoka informacija. Koristeći parkur kao osnovu za ovu video igru, programeri su razvili zaista veliki svet u kojem Fate koristi sve svoje akrobatske sposobnosti da preko simsa, cevi, krovova, zidova, odvoda, ispusta i ventila dođe do željene lokacije. U tome će je naravno sprečavati vojnici opremljeni puškama, a na njoj je da im pobegne ili ih savlada sa nekoliko udaraca. Nakon što pobedite protivnika bićete u prilici i da mu uzmete oružje, čime će vam eliminacija ostalih ići znatno lakše, ali vodite računa – kada nosite oružje sporiji ste i ne možete da skačete dovoljno efikasno.

### Need for Speed: Undercover

Nakon što su razočarali većinu fanova prvo Carbonom, a zatim i ProStreetom u EA-u su odlučili da se okrenu poslednjoj NFS igri koju su dobro napravili (Most Wanted), preradili engine, ubacili par novih modova i obratili se Holivudu, te snimili vrhunske filmske sekvence između misija i dobili Undercover. Kao što sam naslov kaže, u ovoj igri bićemo u ulozi pandura koji se uvukao u redove ilegalnih uličnih trkača, što pruža nešto drugačiju perspektivu na NFS. Po onome što smo videli, igra će zaista biti jako bliska Most Wantedu, što je svakako dobra stvar.

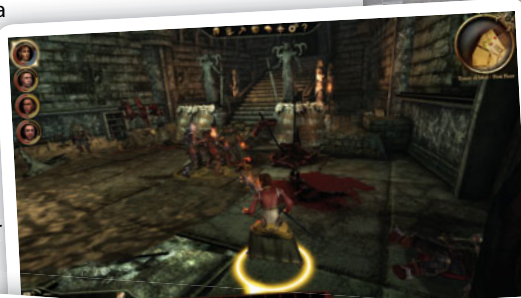
### Dragon Age: Origins

Dugo smo čekali na povratak Biowarea onome što ih je učinilo legendarnim – klasičnom epsko-fantazijskom CRPG-u. Iako je Dragon Age tek u povoju, jasno je da će to biti prilično dobra igra koja će kombinovati najbolje iz Baldur's Gatea i Neverwinter Nightsa. Posebna zanimljivost, koja bi trebalo da bude i najveći role playing napredak je mnogo veći uticaj kreiranja lika na radnju same igre. I zaista, po onome što smo videli u Lajpcigu, dva prikazana lika su imala potpuno različit položaj u društvu i različite opcije u dijalozima sa meštanima. Takođe, prikazana je i jedna bitka koja se zaista može opisati kao epska, pošto izgleda kao da je izašla iz filmske trilogije "Gospodar prstenova". Pošto do izlaska igre ima još dosta, ima i još vremena da pričamo o velikim očekivanjima.

### Facebreaker

Ljubitelji boksa bi mogli biti oduševljeni ovim naslovom, ali samo pod uslovom da ne očekuju simulaciju kakva je Fight Night Round 3 (isti razvojni tim je u pitanju), nego nešto potpuno drugačije. Facebreaker je, po onome što smo imali priliku da igramo, neviđeno brza arkadna igra u kojoj se munjevito smenjuju blokovi i eskivaže sa serijama razornih udaraca čiji je jedini cilj rearanžiranje facijalnih crta protivnika. Kao i u svakoj dobroj arkadi tu su i specijalni potezi koji kao da su izašli iz crtanog filma. Facebreaker možda i neće biti veliki hit, ali će biti vrlo vrlo zabavno iskustvo, naročito ako se ima u vidu mogućnost ubacivanja slika ljudi čiju facu želite da promenite u igru.

Prvi dan sajma je završen posetom Speed-Link Beech partiju, na kom se pre svega dobro jelo, a zatim i pričalo i odmaralo.





# DAN DRUGI

Nakon srede usledio je četvrtak (gle čuda!), dan koji smo započeli Diznijem, a nakon toga smo proverili šta se novo dešava sa specijalnim izdanjem Witchera, posetili prezentacije dve najščekivnije Codemastersove igre, Fallout 3 i ponovo svratili do Electronic Artsa.

## Disney Interactive Studios

### Pure

Najveći hit koji nam Dizni priprema za prazničnu sezonu je Pure, koji začudo nema nikakve veze sa simpatičnim junacima crtanih filmova i stripova. U pitanju je trkačka igra sa stilom... Zapravo, sa mnogo stila.

Vozači motora četvorotočkaša se takmiče ne samo u brzini, nego i u trikovima koje izvode na svom vozilu, a kojih u ovoj igri ima oko 70. Pored standardnih trikova koje treba izvesti na početku trke tu je i mnoštvo potpuno suludih akrobatskih tačaka koje će vas sigurno ostaviti bez daha. Naravno, poenta nije samo u njima, već i u odlično dizajniranim stazama, sjajnom osećaju brzine, osećaju da se zaista nalazite u vazduhu prilikom skoka i mnoštvu načina na koji je moguće odvesti svaku trku. I ono što smo videli na prezentaciji, ali i ono što smo sami osetili igrajući Pure nam govori da bi u pitanju mogla da bude sjajna igra. Napomenuto nam je i da će možda biti novih trikova i staza koji će se skidati putem interneta, tako da igrači neće morati da brinu ni o dugovečnosti ovog naslova.

### Ultimate Band

U opštoj navali igara sa muziciranjem i Dizni je odlučio da se oprobja. Za Ultimate Band nisu potrebni dodatni kontroleri u obliku gitare, mikrofona ili bubnjeva – sve se obavlja uz pomoć Wii Remotea i Nunchuka, kada ga igrate na Wii konzoli, a na DS-u će to izgledati isto kao u igri Hanna Montana.

Kako to funkcioniše na Wii-u? Otprilike ovako: nunčaka služi kao vrat gitare, a različite kombinacije pozicije ovog kontrolera i dugmića koji su na njemu proizvode različite note kada se ukomponuju sa ritmičnim trzanjem Remote-a. Slična je situacija i sa basom, ali je način pomeranja nunčake promenjen u odnosu na gitaru kako se igrači ne bi žalili da su dva instrumenta previše slična. Bubnjeve verovatno lako zamišljate kako se sviraju – nunčaka je jedna, a remote druga palica, ali postoje i specijalni potezi koje treba izvesti, a koji čine izvođenje na ovom instrumentu zabavnijim od jednostavnog držanja ritma. I za kraj je ostala najveća promena u odnosu na slične igre – ovde nema pevanja, već će igrači imitirati koreografiju pevača tokom izvođenja pesme, odnosno njegove gestikulacije rukama. Sve u svemu, i Ultimate Band bi trebalo da dođe do svoje publike, i zbog kvaliteta i zbog činjenice da ne zahteva dodatne kontrolere.

### Spectrobes: Beyond the Portals

Mlađi Diznjevci će imati prilike da se poigraju novim Spektrobima. Beyond the Portals je nastavak jedne od boljih akcionih RPG igara na Nintendo DS ručnoj konzoli i u mnogim stvarima je poboljšana u odnosu na original. Za one koji ne znaju, svemir je u opasnosti, a jedina stvorenja koja mogu da se suprotstave toj opasnosti su Spektrobi. Da bi Spektrobi krenuli u borbu potrebno je dvoje glavnih junaka koji ih pronalaze, gaje i treniraju. Iako Spectrobes: Beyond the Portals pruža prilično standardnu, ali kvalitetno odrađeno akcionu RPG avanturu, postoji simpatičan momenat "oživljavanja" fosilizovanog Spektroba. Nakon što igrač pronade fosil treba da ga pažljivo izvadi iz kamena koristeći touch screen za kuckanje i mikrofonom kojim će oduvati prašinu sa fosila. Nakon toga će po boji igračevog glasa biti određena i boja i samim tim neke sposobnosti Spektroba. Simpatično, kao i cela igra, koliko god da vuče na Pokemon.







## Atari

### The Witcher: Special Edition

Iako ga već mesecima odlažu, sada je već očigledno da je poboljšani Witcher na samoj granici izlaska. Predstavljena nam je elegantna i bogata kutija koja sadrži igru, dodatne sadržaje, soundtrack, uputstvo, novelu na kojoj je igra bazirana i artbook, a rečeno nam je da će cena biti ista kao samog Witchera kada se pojavio.

O promenama se maltene već sve zna, ubačeni su glasovi i titlovi na još nekoliko jezika. Mnogi dijalozi su ponovo napisani kako bi više odgovarali knjizi. Smanjeno je vreme učitavanja nivoa, a poboljšano je još mnogo toga. The Witcher je i onakav kakav je izašao bio najbolja RPG igra godine, a Special Edition će ga definitivno učiniti boljim.



## Bethesda

### Fallout 3

Sjajno dizajniran vault u koji smo ušli da bismo posetili prezentaciju Fallouta 3 je ipak bio uvod u blago razočarenje... Ono što je prikazano u Lajpcigu isto je kao i ono što je prikazivano do sada na ostalim sajmovima. Grafika je dobra, animacije su malo drvenaste. VATS sistem borbe bi mogao da bude zanimljiv i bliži RPG igračima od FPS sa kockicom (koliko god precizno da pucate, veština lika kog vodite ima uticaja na to da li pogadate ili ne) sistema koji preovlađuje igrom. Bloody mess perk je malo prebanalno krvav, a o role playing mogućnostima nija prikazano ništa konkretno, mada ih promoteri i dalje hvale. Tako da je i dalje na snazi isti zaključak: svi oni koji su želeli da dobiju Oblivion u Fallout okruženju biće jako srećni. Ostali će morati da probaju Fallout 3 i vide da li je ta igra ono što im odgovara. Definitivno titula sajma za igru koja ima najveći potencijal i da oduševi i da razočara.





## Codemasters

### Operation Flashpoint 2

Jedna od najrealnijih video igara sa tematikom ratovanja u moderno doba, Operation Flashpoint, konačno će dobiti svoj zvanični nastavak. U pitanju je igra koja nosi logično ime Operation Flashpoint 2. Glavni novitet pored poboljšane grafike jeste i činjenica da nijedna mapa nije manja od 5 kvadratnih kilometara, a većina poseduje površinu od 20 kilometara kvadratnih, što će obezbediti viščasovne misije za one najupornije i naravno one koji su fanovi serijala. Programeri su za potrebe pravljenja ove igre unajmili prave vojnike koje su zatim snimali u akciji i preuzimali njihove pokrete i vežbe i zatim ih prenosili u igru, radi što realističnijeg prikaza. Takođe, svaki od vojnika izgleda unikatno, poseduje sopstveni lik i karakteristike, što pomaže da ih identifikujete već kada ih pogledate.

### Rise of the Argonauts

Jason i Argonauti je dobro poznata priča u kojoj glavni junak traži Zlatno Runo kako bi povratio u život svoju ubijenu ženu. U video igri Rise of the Argonauts i vi ćete raditi to isto, pritom se boreći sa velikim brojem protivnika. Izvodeći kombinacije jakih i slabih udaraca napredovaćete iskustveno čime ćete biti u prilici da od Bogova kojima se redovno molite, dobijate brojna unapređenja i magije. Sa vama će u bitkama biti i već pomenuti Argonauti što će doprineti većim i atraktivnijim borbama. Na kraju svake od celina čekaće vas i po jedan „glavonja“, a programeri obećavaju da će i bitke sa njima, ali i neki drugi važni događaji u igri, direktno uticati na to kako će se igra nadalje odvijati i sa kakvom lakoćom (ili povećanom težinom) ćete vi obavljati svoje zadatke.







## Electronic Arts part 2

### C&C Red Alert 3

Nakon što su vratili klasičan "Tiberijumski" Command & Conquer svet na noge (a sami su krivi za to što je serijal skoro propao), u EA-u su odlučili da isto uradi i sa Red Alertom. Formula je manje-više ista: odlična grafika, sjajna muzika i zvuk, dovoljno strateških opcija, potreba za konstantnom akcijom, zarazna igra u više igrača. Kada se na to dodaju i proširene mogućnosti amfibijskih jedinica i baze na vodi, jasno je da će Red Alert 3 biti RTS hit ove zime.



### Left 4 Dead

Ova igra je nekada davno najavljena u Play!-u, ali smo sada imali priliku da vidimo kako funkcioniše u praksi i mora se reći da smo zadovoljni. Grupa od jednog do četiri igrača se nalazi u zombi-horor filmu. Režiser filma po načinu igranja igrača određuje broj i snagu zombija koje šalje na njih. Igrači moraju da rade kao tim dok se probijaju sa jednog kraja mape na drugi. Iako L4D neće zameniti CS ili TF2 kao najigranija timska pucačina, ali će svakako dobiti svoju publiku.



### FIFA 09

Opširniji preview ove igre možete pročitati u preview sekciji ovog broja, ali nas je prisustvo jednoj PC utakmici između Liverpoola i Chelsea uverilo da sistem kontrole koji kombinuje tastaturu i miša ima veliki potencijal i da će posle perioda privikavanja zaista unaprediti način igranja fudbalskih simulacija. Postoji samo jedan problem – igra u više igrača na jednom računaru, gde će samo jedan moći da koristi miša.



Takođe, moramo spomenuti Adidas Live Season, feature koji je otkriven na GC-u, a pomoću kog će se svake srede menjati statistike igrača iz šest liga (Engleska, Španija, Italija, Nemačka, Francuska i Meksiko). Dakle, ako Torres čija je ukupna ocena 89 odigra jednu dobru utakmicu, skočiće na 92, a ako ostane u formi i na 95, a ukoliko Keane odigra lošu utakmicu pašće sa 82 na 79 i slično... Pretplata za jednu ligu je besplatna, a za ostalih pet će se plaćati simbolična, za sada neotkrivena suma.





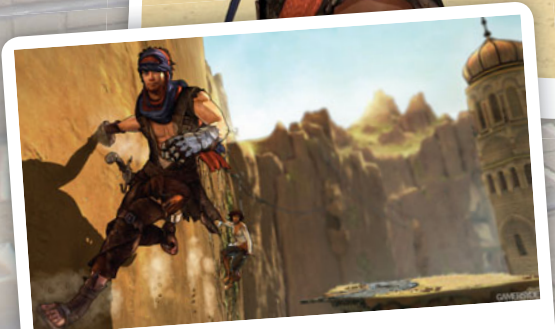


Nakon što smo završili sa sajamskim aktivnostima u četvrtak, a zahvaljujući drugarima iz Bravo ScreenFun-a (na čijim stranicama će biti moguće pronaći i ekskluzivni intervju sa legendarnom heroinom video igara) imali smo priliku i da zavirimo u hotel u kom je odsela nova Lara Croft (Allison Carroll). Koliko je teško bilo doći do Lare vidi se i iz slike na kojoj se fizički razračunava sa nasrtljivim novinarom u zelenoj košulji. Srećom, mi smo bili bolje sreće...



Od 11. avgusta 2008. godine Allison Carroll je novi zvanični model Lare Croft. Ova profesionalna gimnastičarka rođena pre 23 godine u Londonu je deveta devojka koja se može pohvaliti tom titulom (ako ne računamo filmsku Laru – Angelinu Jolie). Iako je imala uspeha u regionalnim gimnastičkim takmičenjima, Allison je zaista bilo potrebno ovako nešto da se probije u životu - prethodni posao joj je bio na recepciji golf kluba. Nakon posete Lajpcigu nova Lara se zaputila na SAS obuku za preživljavanje i časove iz arheologije kako bi se dodatno osposobila za svoju ulogu.





# DAN TREĆI

Nakon naporne večeri provedene u Lajpciškoj boemskoj četvrti petak jutro i nije dočekan sa mnogo volje, ali je postava igara ipak bila dovoljno dobra i zanimljiva da raspoloženi dočekamo kraj sajma.

## Ubisoft

### H.A.W.X.

Najnovija igra iz Tom Clancy franšize nosi naziv H.A.W.X. i predstavlja tipičnu „arkadnu simulaciju“ borbenih aviona. Upravo iz tog razloga verovatno će biti pravi izbor za sve koji vole igre sličnog tipa ali su im napredne simulacije isuviše komplikovane za savladavanje a moguće i zbog toga isuviše dosadne. Osećaj igranja je donkle sličan legendarnom Commancheu, zbog kojih su mnogi kupovali tada „zveri“, PC 386, pa će ova igra verovatno biti i pravi hit među nostalgicima. Naravno, pod uslovom da programeri u finalnoj fazi pripreme za izlazak igre ne naprave neki veći propust.

### Far Cry 2

Baš kao i prošle godine, i ove je prikazan Far Cry 2. Velikih promena suštinski nema, pa jednostavno možemo pozvati da pročitate prošlogodišnji PLAY! sa Games Convention izveštajem i vidite naše utiske. Šta više, ovoga puta smo i nešto manje impresionirani igrom, verovatno zato što smo i godinu dana iskusniji a i engine je godinu dana stariji. Sa druge strane, kreator nivoa za Far Cry 2 je novitet koji smo imali prilike da pogledamo a koji zaista deluje impresivno. Programeri napominju da je izuzetno jednostavan za korišćenje i da će čak i pravljenje nivoa na kontrolerima na konzolama biti „dečja igra“. Po onome što smo imali prilike da vidimo zaista deluje tako.

### Prince of Persia

Franšiza Price of Persia poznata je od davnina i verovatno je to jedna od prvih igara koju će vam pomenuti stariji sugrađani koji su imali tu privilegiju da početkom devedesetih rade na PC računaru. Nakon tog legendarnog izdanja usledio je nastavak, a tek početkom 21. veka stigao je „novi“ Prince of Persia, sa svoja tri nastavka. Sada, 2008. godine, Prince je iznova „resetovan“, i iznova nosi jednostavan naziv – „Prince of Persia“. Ovoga puta, za razliku od prethodne „renesanse“, Princ i dalje može da radi sve što i do sada, a to je da bude vešti akrobata koji pritom vrlo uspešno koristi svoj mač u cilju eliminacije protivničkih snaga. Uz njega je i ljupka devojkica sposobna da baca raznorazne magije ali i da izbavlja princa iz neprijatnih situacija, pa će njihov spoj zapravo biti krajnje interesantan tokom igre, posebno zbog toga što će među njima biti i razvijenih dijaloga. Prince je u odnosu na prethodnog promenjen utoliko što igra sada poseduje „stripoliku atmosferu“ i „stripoliku grafiku“, pa donekle podseća na igru XIII, ili druge slične naslove.



THQ

## Dawn of War 2

Najzanimljivija igra koju nam je THQ ponudio je Relicov Dawn of War 2. Ovaj razvojni tim je odlučio da novom igrom iz Warhammer 40k univerzuma još malo pomeri granice RTS žanra izbacivši neke elemente kao što je građenje baze (resursi su i dalje potrebni), a ubacivši još RPG elemenata u igru. Sada svaka "četa" ima svog vođu kog je moguće oživeti, a nešto kasnije na pravoj lokaciji (ukoliko imate dovoljno resursa) i dopuniti novim jedinicama. Svi važniji likovi mogu da skupljaju iskustvene poene, uče nove veštine, i opremaju se raznolikim predmetima između misija.

Tokom demonstracije imali smo prilike da vidimo i mnoga poboljšanja u path-findingu u odnosu na prvi DoW, kao i promene u AI-u protivničkih jedinica, što uz već standardno peglanje grafičkog enginea obećava jednu sjajnu stratešku igru.

## DarkSiders

Ukoliko tražite alternativu odličnom Devil May Cry, možda DarkSiders bude igra za vas. Posle odlično režirane uvodne sekvence koja donekle podseća na Cloverfield, shvatićete da se nalazite u ulozi jednog od jahača apokalipse koji je ostao bez svog konja, sa znatno manje moći i naravno bez „kolega“. Pored toga, počeo je i veliki napad na planetu Zemlju od strane sila mraka i haosa, a na vama je da im pokažete kako Zemlja nije pravo mesto za njih.

U tipičnom pogledu u trećem licu War, odnosno Rat, kao glavni junak kreće u pohod kroz brojne nivoe koji su puni prepreka, blagih logičkih zagonetki i naravno protivnika. Uz pomalo zastarelu grafiku ubrzo ćete skapirati da je od mača jedino interesantnije oružje svojevrсни bumerang koji naravno služi i kao sečivo i može da napadne više meta, jednu za drugom.

## Red Faction: Guerilla

Ne može se reći da nam je prikazano mnogo više od onoga što smo unapred znali o novom Red Factionu, ali je sigurno da će svi oni koji vole da demoliraju zgrade i vozila uživati u Guerillai. Sama ideja o rušenju svega što je ljudska ruka stvorila je zanimljiva, a i prilično je efektno realizovana. Osim što su eksplozije i rušenja spektakularni, i načina za prelazak svake misije ima mnogo upravo zbog te otvorenosti sveta. Jedini minus je to što su u Volitionu odustali od uništavanja i prirodnog terena, pa neće biti moguće uništiti baš sve na ekranu.



EVENT

GAMES CONVENTION 2008 – LEIPZIG



## Resistance 2

Možda i glavna igra na Sony štandu bio je Resistance 2. U pitanju je nastavak jedne od prvih hit igara za Playstation 3 pod imenom Resistance: Fall of Man. Nakon borbi u alternativnoj istoriji za vreme Drugog Svetskog rata, Resistance se seli na teritoriju Severne Amerike gde Hajmere, vanzemaljska rasa iz prvog dela, formira napad na dobro utvrđene Sjedinjene Američke Države. Jedno od glavnih poprišta bitke biće grad Čikago, a programeri pored poboljšane grafike, brojnih novih oružja i protivnika pominju i da će sve lokacije na kojima se Resistance odigrava biti više nego 5 puta veće u odnosu na prvi deo. Ako znamo da su i tamo mape bile zaista velike, jasno je koliko će prostranstvo Resistance 2 sa sobom doneti.

Ekipa programera prikazala je i nekoliko novih oružja, među kojima su svakako najzanimljiviji lanser kružnih testera sa jakom sekundarnom paljbom, a tu je i mogućnost uključivanja nevidljivosti zarad pripreme zasade protivnicima. Ono što je blago razočarenje jeste to što programeri nisu predstavili gameplay u igri (poput Sony dana u Londonu, iz maja meseca), već samo video materijale i screenshotove.

## Little Big Planet

O ovoj igri se već mnogo toga zna, pa je donekle interesantnija od samog Little Big Planeta bila pojava programera iz kompanije Media Molecule. Oni, očigledno potpuno iznenađeni uspehom igre i pažnjom koju dobijaju, jednostavno nisu mogli da skinu osmeh s lica kada su videli koliko se novinara interesuje za njihovo „čedo“. A čedo je, za one koji ne znaju, logička platformska igra za jednog ili više igrača koja se u najvećoj meri oslanja na kreiranje sopstvenih svetova od strane igrača. Zainteresovani mogu da kreiraju jednostavne i kratke nivoe ali i neverovatno komplikovane i napredne svetove u kojima se zatim mogu igrati jedan ili više igrača putem jedne konzole ili kroz PlayStation Network sistem. Svi kreirani nivoi mogu se dalje prosledivati drugim igračima, a cilj na svakom od njih je da naravno dođete od tačke A do tačke B preskačući brojne prepreke. Simpatična grafika, muzika i zarazni gameplay sigurno će dovesti do toga da Little Big Planet bude zaista veliki hit, kada se pojavi u prodaji krajem oktobra tekuće godine.

## Heavy Rain

Quantic Dream, francuska razvojna kuća, priprema po mnogima najočekivaniji naslov za Playstation 3 u narednom periodu – Heavy Rain. U pitanju je igra o kojoj se ne zna mnogo, osim da će biti mračna avantura sa brojnim obrtima i nekoliko glavnih junaka. Podnaslov – „The origami killer“ možda dodatno otkriva o čemu se u igri radi, mada glavni producent i osnivač kompanije, David Cage, ne želi da otkriva detalje.

Na Games Convention ove godine imali smo prilike da vidimo demo igre Heavy Rain koji je prikazao tehnološke mogućnosti engine-a kao što su detaljno modelirano lice, realistične animacije pokreta i govora kao i više nego realistični izgled očiju na kojem su u Quanticu posebno ponosni. Iako je demo poslužio da brojni novinari vide mogućnosti igre, i iako je trajao preko 30 minuta, o priči nije otkriveno apsolutno ništa jer je demo napravljen u vidu mini-igre. Naime, u njemu novinarka odlazi kod glavnog osumnjičenog da je odgovoran za nestanak nekoliko žena. Ova priča ni na koji način nije povezana sa glavnom radnjom, već je poslužila da pokaže nelinearnost koju Heavy Rain poseduje, kao i inovativni način kontrole (koji u mnogome koristi i mogućnosti SixAxis kontrolera odnosno žiroskopa u njemu). Datum izlaska igre još uvek nije preciziran ali se to neće dogoditi sigurno pre 2009. godine







Na kraju dana odlučili smo da još jednom isprobamo novi hit sezone – pivo pomešano sa gaziranim pićem. Zaključak je bio isti kao i prvi put kada smo to radili – Žali Bože Piva!

## DAN POSLEDNJI

Što se samog sajma tiče - glavna navala zapravo stiže tek u subotu, kada svi imaju više vremena za provod. Istog tog dana, lajpciški sistem javnog prevoza postavio je na liniju 16, koja vodi do sajma, tramvaje na svaka dva minuta (!). Zanimljivo je da i to očigledno nije dovoljno jer je svaki od tramvaja bio pun, što je očigledno iznenadilo Nemce naviknute na to da uvek mogu da sede u bilo kojem prevoznom sredstvu u kojem se nađu.

Subota je i dan „vanrednog stanja“ na sajmu što podrazumeva jasno definisane putanje za prilazak halama, kupovinu karata i obilaske štandova. Ma koliko da je nama bilo teško da u ovakvoj situaciji podignemo fotoaparat i „opalimo“ nekoliko fotografija, sigurno je mnogo teže bilo igračima da se domognu željene igre i isprobaju je. Naravno, za najveće hitove kao što je Starcraft 2 vladalo je i najveće interesovanje, a red je bio toliko dugačak da zaista sumnjamo da je bilo ko već od polovine reda pa do njegovog kraja mogao da računa sa tim da će do 20h, kada se sajam zatvara, moći da stigne na red i isprobaju željenu igru.

Games Convention 2008, iako po izgledu štandova i opštem utisku možda nije tako veliki korak napred u odnosu na prošlogodišnji, ali je svakako značajan jer je doneo veliki broj novih i zanimljivih naslova od kojih će verovatno preko 10 biti zaista pravi svetski hitovi kada se pojave. Što se tiče samog sajma, za narednu godinu, u septembru, najavljen je sajam video igara u Kelnu, što će sasvim sigurno uzdrmati organizaciju Games Conventiona u Lajpcigu ali i igračku industriju uopšte. Ko će odneti prevagu, videćemo već na leto naredne godine.



# E3 2008

Već četrnaest godina na američkom kontinentu održava se Electronic Entertainment Expo, poznatiji kao E3. Ovaj sajam je nekada bio najveći svoje vrste, ali je prošle godine promenjena koncepcija i E3 je postao zatvoren za igrače. Ipak, stanovnici američkog kontinenta se najviše okreću ovom sajmu kako bi se upoznali sa igrama koje dolaze. Kao i prošle godine najave su najviše koncentrisane oko nove generacije konzola, odnosno njihovih tvoraca Microsofta, Sonya i Nintendoa, kroz koje se prožimaju i najave drugih izdavača. U ovom tekstu ćemo se koncentrisati upravo na ove tri konferencije, a više o ostalim igrama koje dolaze možete pročitati u izveštaju sa Games Convention 08 sajma u Lajpcigu.

Luka Zlatić

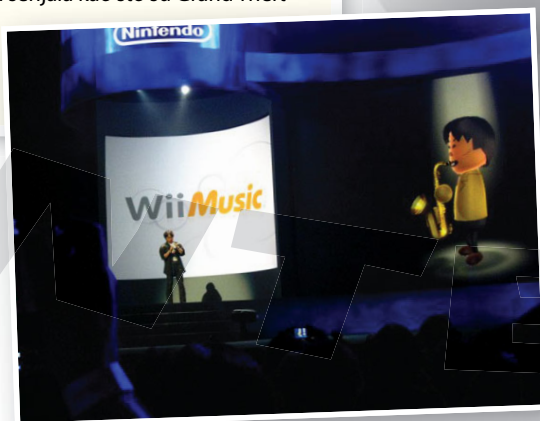


## Nintendo

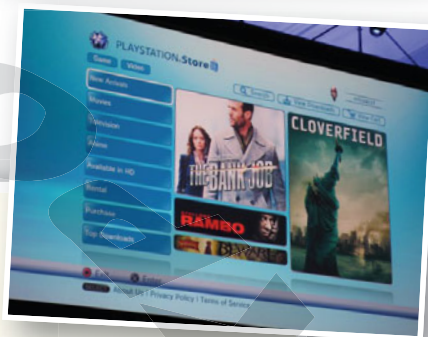
Dominacija DSa i Wiia tržištem se nastavlja nesmanjenom žestinom, a Nintendo naravno ne miru. Najveće poboljšanje za Wii će biti Wii Motion Plus – dodatak koji se kači na Wii Remote i dodatno poboljšava njegovu preciznost i osetljivost na nagle pokrete. Prva igra koja koristi mogućnosti Motion Plusa je Wii Sports Resort, svojevrsni nastavak Wii Sportsa lociran u sportskom centru na plaži. Iako broj igara nije poznat, pojedinci nagađaju da će ih biti čak i 10, a prikazane su tri – dobacivanje frizbija sa čovekovim najboljim prijateljem, svojevrsno mačevanje i vožnja džet skija.

Kao i Microsoft, i Nintendo ima svoj muzički naslov, ali umesto mikrofona ili gitare za njega će se koristiti klasični kontroleri – Remote i Nunchuk, ali i Wii Balance Board koji se dobija u Wii Fit paketu. Nintendo obećava potpuno kreativan pristup muziciranju i mnoštvo neviđeno zabavnih načina za korišćenje svojih kontrolera kao instrumenata. Zaista nemamo razloga da im ne verujemo.

Što se standardnih igara tiče, najviše se očekuje od nastavaka već legendarnih serijala kao što su Grand Theft Auto, Zelda, Super Mario, Donkey Kong, Pkimin i drugi...





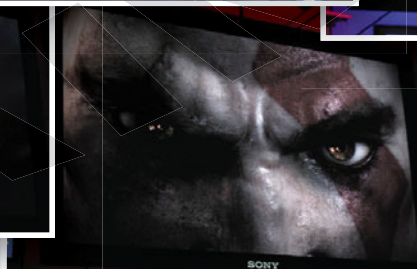
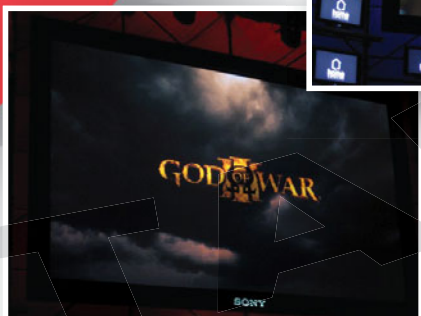
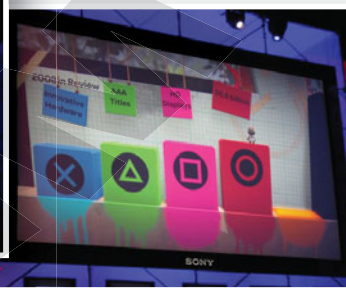


## Sony

Sony je promene na PlayStation 3 konzoli usmerio ka boljoj integraciji sa filmom i TV-om, a igrače će mnogo više obradovati još jedno najavljeno pojeftinjenje, mogući novi modeli PS3-a i Platinum izdanja mnogih hitova kao što su Resistance, Fight Night Round 3 i mnogi drugi. I na našem tržištu ove igre će imati sjajnu cenu između 2500 i 3000 dinara, što je sjajno za PS3. Od novih igara posebno izdvajamo Resistance 2 i God of War III.

Najprodavanija igra za PS3 – Resistance: Fall of Man će doživeti nastavak u kom ćete ponovo biti u ulozi Nathana Halea. Nakon što je odbrano London od napada Chimaera, Nathan će isto morati da učini i sa Amerikom. Srećom, ovoga puta nije sam već će mu na tom zadatku pomoći i Sentineli, borbena jedinica sastavljena od super vojnika. Pored epske kampanje za jednog igrača, ljubitelji ove igre će moći i da se oprobaju u kooperativnoj kampanji za 8 boraca koji će igrati svaki sa posebnom klasom.

Iako je u pitanju nastavak, God of War III je prva igra o Kratosu koja će se pojaviti na PS3-ci. Za sada se o igri ne zna mnogo, osim da će izgledati fantastično, da će biti izrazito brutalna i neverovatno zabavna za igru. Ako je verovati kraju drugog dela, jasno je i da će GoWIII doneti sukobe epskih razmera i da će se glavni junak boriti do poslednjeg daha šta god da programeri stave ispre njega kao prepreku.





## Microsoft

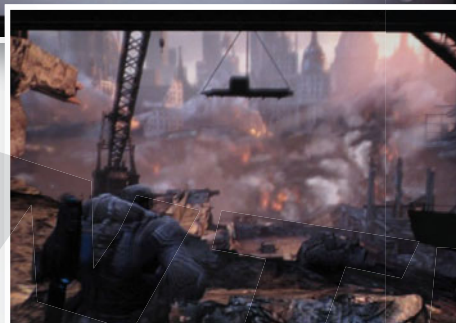
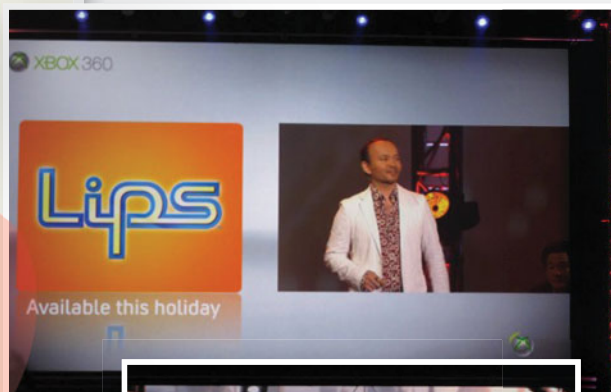
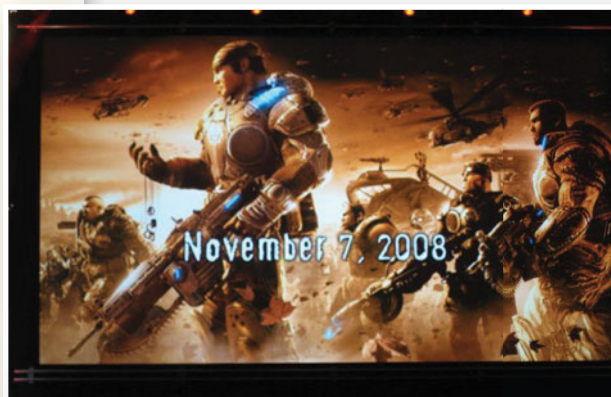
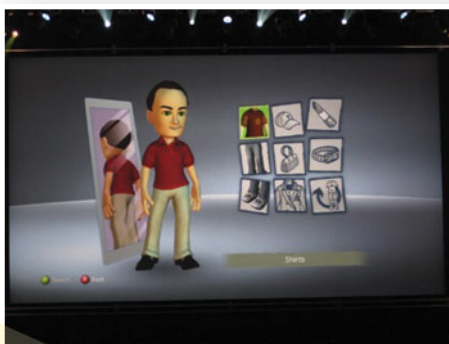
Napori Microsofta da pospeši prodaju Xbox 360 konzole, pored sve učestalijih sniženja cene, postaju i nešto konkretniji. Glavni meni konzole će biti nešto lakši za korišćenje, korisnički interfejs bi trebalo da doživi redizajn, a igrači će moći na drugačiji način da se prikažu u virtuelnom svetu zbog novog sistema avatara. Mnogo važniji je korak ka postavljanju ove konzole na mesto koje je oduvek želela – mesto centra zabave u stanu (bile u pitanju igre, film ili muzika). Žitelji SAD će uskoro moći da gledaju TV i filmski program NBC Universala, a i da igraju igre koje su bazirane na reality TV emisijama.

Što se samih igara tiče, iz ponude se svakako izdvaja Gears of War 2, nastavak jedne od najpopularnijih igara za Xbox 360. Igrači će se ponovo naći u ulozi Marcusa Fenixa i njegovih saboraca u završnim danima rata između ljudi i Locusta. Iako će GoW2 biti prilično sličan starijem bratu i forsirati svoj stil igre jasno je da će morati da dođe do nekih promena. Autori se hvale ispeglanom grafikom, daleko boljom i zanimljivijom pričom, činjenicom da likovi bolje reaguju na kontrole koje im igrač zada i nešto raznovrsnijim izborom protivnika i oružja. Najveća razlika bi trebalo da bude činjenica da se Marcus ovoga puta spušta u dubine planete kako bi potpuno istrebio Locuste.

Još jedan serijal koji je proslavio Microsoftovu konzolu je Halo (prva dva još na "starom" Xboxu), a ovoga puta se predstavlja promenom žanra. Legendarna pucačina će doživeti i stratešku inkarnaciju igrom Halo Wars. Na prvi pogled i ovaj naslov izgleda kao klasičan predstavnik RTS žanra – potrebno je sagraditi bazu, sakupljati resurse i obučiti vojsku, međutim kao i svaka strategija na konzolama, razlika je u načinu kontrole. Miš i tastatura su i dalje najbolji način da se igraju strategije i pucačine, ali se zahvaljujući kreativnom pristupu dizajnera i gamepad sve bolje snalazi na ovom polju. Kada se na to doda i popularnost Halo franšize na ovoj platformi jasno je da će i Halo Wars biti veliki hit.

Nakon ratovanja protiv osvajača, igrači mogu da se odmore uz karaoke igru Lips. Igre ovog tipa su sve popularnije u poslednje vreme i jasno je da Microsoft traži svoj deo kolača. Za divno čudo, Lips će doneti i neke novitete, a ne samo "more of the same" utisak. Prvo, igra poštuje hrabrost igrača koji jednostavno nema sluha i ima prosečne glasovne mogućnosti, koliko god da je loš pevač neće biti izviždan i oteran sa scene. Naravno, ukoliko igrač odlično izvede i ritam i boju glasa i otpeva reči koje se pojavljuju na ekranu biće adekvatno nagrađen. Zanimljivo je i da mikrofoni (dobijaju se dva uz igru) u sebi sadrže detektor pokreta koji služi za ulazak u igru, dodavanje određenih zvučnih efekata pevanju i slično.

Konačni zaključak posle sajma je da next-gen konzole ulaze u završne faze usavršavanja, a da razvojni timovi konačno uče kako se njihove arhitekture koriste, odnosno nalaze način da polako počnu da izvale maksimum iz hardvera koji im je ponuđen. Same igre, ili bar potencijalni hitovi, se više fokusiraju na olakšavanje igranja, dok su neke inovacije u izvođenju ostavljene za sledeću godinu.







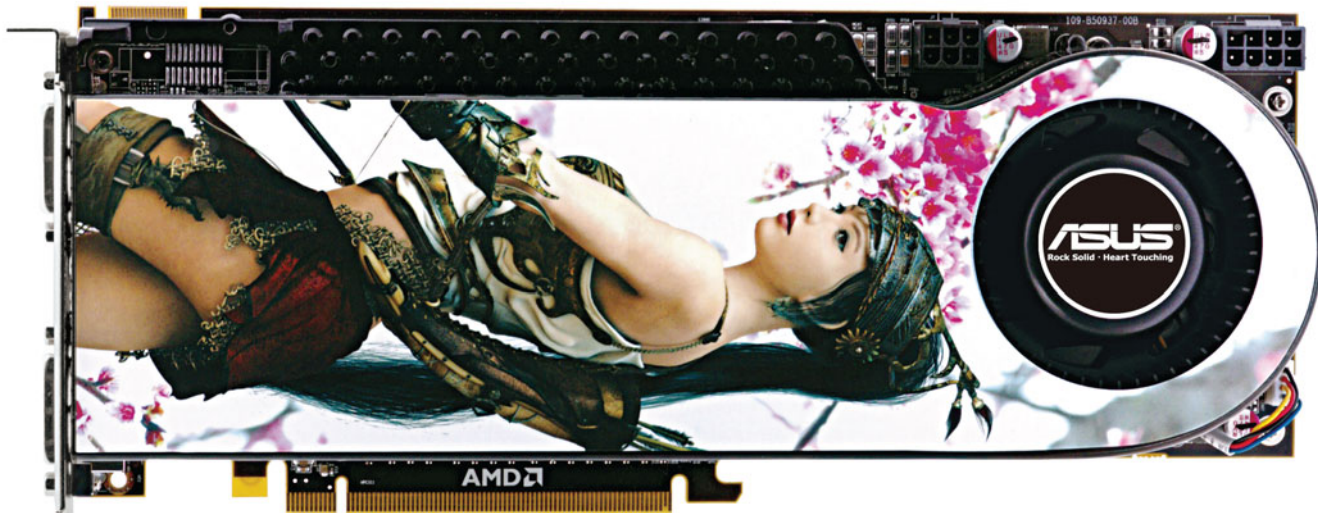
# KLAN INDUSTRIES

[www.klanrur.co.yu](http://www.klanrur.co.yu)



# ATI RADEON 4870X2 U BEOGRADU

Iako su test primerci do novinara došli malo pre zvanične premijere u Srbiji, Holiday Inn hotel na Novom Beogradu ugostio je zvaničnice zarad predavljanja (r)evolucije Radeon grafičkih kartica. Najbrža grafička karta današnjice, i kako je to najavljeno u pozivnici : „Trenutak koji smo čekali je blizu i novi brzinski kralj željno čeka da se popne na presto“. Na ovoj manifestaciji su govorili Ian McNaughton i Saša Marinković, Senior Marketing Product menadžeri, Jon Carvill, Head of PR, EMEA i Pierre Brunswick.



autor: Mrko Nešović

**U**vodnu reč imao je Pierre Brunswick, prvi čovek AMD-a za marketing i prodaju u Istočnoj Evropi. Naglasak je svakako stavljen na platformu koju nudi AMD. Dobar deo strategije bio je usmeren ka edukaciji tržišta. Nakon uspešnog procesa obrazovanja ciljnog tržišta AMD je prešao na sledeći logičan korak – predavljanje platforme. Kao što je to urađeno sa Spider, kasnije Puma platformom primenjeno je na tržište grafičkih kartica. Jedinstvenost novog Radeona 4870X2 ili RV700 naglašeni su kroz niz prednosti koje najbrža grafička karta na planeti nudi. Neizbežno je bilo poređenje veličine prvog superkompjutera koji je imao moć procesiranja 1 teraFLOPS-a i novog Radeona 4870. 1996. godine predavljen je ASCI Red, sastojao se od skoro 10 hiljada Intel Pentium Pro procesora na 200 MHz i trošio 1 megavat struje (500KW za napjanje i 500KW za hlađenje prostorije u kojoj je radio). Nakon 12 godina, AMD predavlja grafičku

karticu koja troši 110W a nudi istu moć procesiranja, a o odnosu cena stvarno nije potrebno govoriti. Po AMD-ovim istraživanjima i rezultatima koje prezentuju prednosti koju su direktno upoređene sa konkurencijom (nVIDIA, za one sa jeftinijim ulaznicama) ukazuju da prednost novog RV700 ide u rasponu od 22% u sintetičkim testovima do čak 33% u pojedinim igrama. Napredak je postignut upravo u oblastima u kojoj konkurencija dobija najveće kritike: potrebna snaga, efikasnost, proširivost i dostupnost. Sa svojih 260mm2 RV700 naspram 576 mm2 kod GTX200 serije, Radeon nudi veću

efikasnost uz manju potrošnju struje i nižu cenu.

Ian McNaughton govorio nam je malo više o tehnologiji i samoj kartici dok je Saša Marinković akcenat stavio na slabije modele namenjene manje zahtevnim korisnicima. Za razliku od dosadašnjeg pristupa predavljanja kartica – gde se kreće sa high end GPU-om, pa se



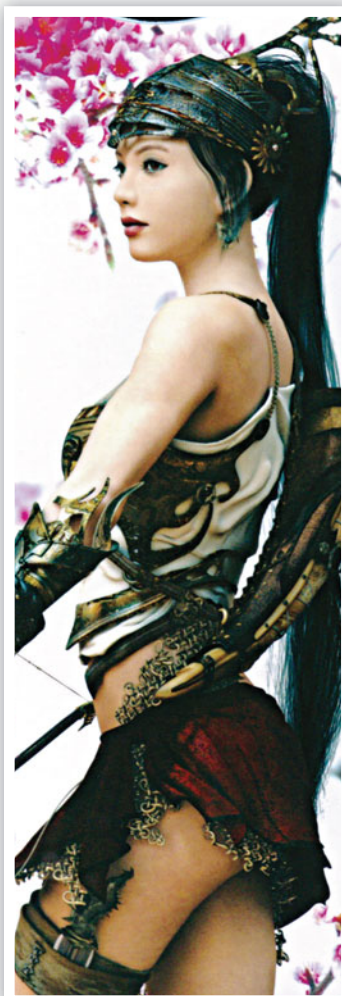


onda i derivati za niže segmente, ovoga puta prvo je predstavljen RV770 tj. Radeon 4870 pa onda RV700 tj. 4870X2. Dakle iz RV770 formiraju se modeli kako za višu, tako i za nižu klasu. Dodavanjem još jednog jezgra dobili smo brzinskog kralja, a sužavanjem magistrale, smanjivanjem broja shader i drugih jedinica dobiće se modeli nižih klasa. Radeon 4870 je sa svojih 1,2 TFLOPS moći procesiranja, DDR5 memorijom takta 3.6 GHz i brzinom GPU-a od 750MHz stvorio klasu za sebe. Prilikom dizajniranja ovih kartica krenulo se sa novim pristupom: ranije, glavni parametri bili su performanse i mogućnosti, a sad su performanse po vatu, performanse po ceni i karakteristike kao nepromenjen parametar. Nova generacija treba da ima najmanje dvostruko bolje performanse od prethodne i da ima implementirane najnovija dostignuća (DirectX 10.1, UVD2, PCIe 2.0...).

RV700 je baziran na revolucionarnoj seriji ATI Radeon HD 4800 (RV770). Primenjena arhitektura nije samo unapređena prethodna generacija (Radeon 3870X2), ali se bazira na uspehu prethodnika. Očekivano, i dalje je u pitanju efikasna tehnologija više jezgara na jednoj štampanoj ploči. Kartica sadrži PCIe interni most druge generacije koji omogućava duplo veći protok podataka (5GB/s naspram 2,5 ranije), a koristi 16 dvosmernih putanja između dva GPU-a. Svaki GPU ima nezavisnu sideport konekciju koja ne ide preko PCIe mosta već služi za direktnu (bržu) konekciju (5 GB/s u oba smera) među jezgriima čime se vrši međusobna podela posla. Ovim se postiže

totalna brzina komunikacije između jezgara od neverovatnih 21.8 GB/s što je 2 puta više nego kod Radeona 3870X2. Po rečima ATI predstavnika sideport memorija će za sada ostati isključena jer ne postoji aplikacija kojoj je potrebna tolika brzina, ali da će se, ako za to bude bilo potrebe – uključiti. Celih 2.4 TeraFLOPS-a grafičke moći procesiranja, 1600 stream jedinica, 230GB/s memorijskog protoka, mogućnost obrade 24 Gigapixelsa po sekundi, i 60 Gigatextela/sec sa neverovatnih 8.39 GigaFLOPS/W efikasnosti zaista je najbrža kartica današnjice. Naravno, tu su i UVD2 engine zatim XHD upscaling 1080p video materijala, HDCP i HDMI interfejsa (i zaštite) sa kompletnim in-vivo audio kodekom te PowerPlay tehnologija kojom se omogućava neznatna potrošnja kartice u stanju "mirovanja".

O direktnom sučeljenju novog dvoglavog Radeona i NVIDIA GTX 280 TOP možete pročitati u tekstu u okviru ovog broja tako da se performansama ovde nećemo baviti. Plan raspodele modela po segmentima izgleda ovako: Entuzijastima je namenjen HD 48xx X2, Performace sektor obuhvata tri modela – 4870, 4850 i 3870, Mainstream ima 3850 i 3650 koji će biti zamenjeni 4670 i 4650 dok Value segment ima predstavnika u vidu 3450 odnosno 4550. Ovim je priča o novim Radeonima zaokružena jednom finom prezentacijom u kojoj su naglašeni svi ključni elementi nove tehnologije i predstavljen novi brzinski kralj. Sve ukazuje na lepu budućnost, kako za AMD/ATI, tako i za krajnje korisnike.



EVENT



**VIRTUAL SHOP**  
**VIRTUAL MASTER SERVIS**  
 Bul. Mihajla Pupina 85  
 011 311 20 49 - 065 847 88 25  
 ponedeljak - subota 09 - 21h



# Retro Play!

## Septembar 1998.

**L**eto je pri kraju i igrači svih godišta se polako vraćaju u kolotečinu posla, fakulteta, škole... Oduševljeni time, sigurno su spremni da pronađu neku novu (ili staru) igru kojom će se zabaviti. Po običaju, na ovim stranama bacićemo pogled deceniju unazad i proveriti šta se sve igralo u septembru 1998. godine, a igrane su se što legendarne, što kultne igre.

### Parasite Eve

Prva velika igra, nakon izdavanja Final Fantasy-ja VII za Square Soft (danas Square Enix), bila je Parasite Eve. Square-ovci su, može se reći, pomešali delove FF serijala i delove Resident Evil-a, i stvorili sjajan RPG horor. Priča se odvija tokom šest dana u kojima glavna junakinja Aya Brea, mlada policajka iz Nju Jorka, treba da spreči uništenje čovečanstva prouzrokovano moćima druge devojke. Za nekih petnaest sati, koliko ova igra traje, uživaćete u sjajnoj grafici (za PSX devedesetosme), odličnom zvuku i nekoliko briljantnih animiranih scena. Ono što će možda malo razočarati ljubitelje horora je prilično neinspirativan dizajn čudovišta koja ćete morati da eliminišete. Srećom, slučajni susreti sa čudovištima su znatno umanjeni u odnosu na ostale Square igre, a i Aya dovoljno brzo stiže iskustvo, pa petnaest sati nikako nije premalo za uživanje u zanimljivoj priči ove igre.

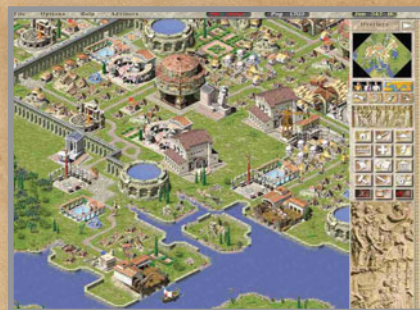


### Spyro the Dragon

Ah...Spyro. Simpatični mali zmaj koji važi za glavnog junaka prve prave 3D platforme na PSX-u. Odlična grafika, kamera koja ne smeta igraču previše, sjajno odrađen kontrolni sistem i, ono najvažnije za platforme (i ne samo platforme) igre, sjajan odnos težine igre i zabave koju pruža igraču. Priča je jednostavna – Spyro je jedini zmaj kog nije zaleđio Gnasty Gnorm, i kroz 36 prelepih nivoa, podeljenih na šest raznovrsnih svetova, treba da oslobodi svoje sunarodnike. Spyro je osvojio srca igrača čim se pojavio, a oni koji su ga propustili pre deset godina, mogu i danas da ga upoznaju bez straha da će se razočarati.

### Caesar III

Caesar III je i danas jedna od omiljenijih simulacija. Najlakše bi bilo opisati je kao mešavinu uzbudljivih Settlers-a 2 sa SimCity-jem. Kroz nekoliko misija, koje su pune određenih zadataka, potrebno je podići svoj grad na najviši mogući nivo. Kao i kod svih igara ovoga tipa, i u Cezaru je pravo uživanje isplanirati grad i način razmene dobara sa susedima, a zatim se zavaliti i uživati u progresu koji prosto dolazi sam od sebe. Doduše, povremeno treba misliti i na bogove koji zahtevaju konstantnu pažnju i paziti da se neki od njih ne uvredi zato što više poštujete nekog drugog. Dobar odnos sa bogovima donosi mnoge bonuse i olakšava igru, a jasno je šta se desi kada neko od božanstava razljutite. Odbrana grada je možda i najveći minus ove igre pošto je sistem borbe isuviše pojednostavljen. Sve osim toga zaslužuje preporuku i danas.





# Need for Speed III: Hot Pursuit

Po mnogima je prvi pravi dragulj NFS serijala bio Hot Pursuit. Sjajan osećaj brzine, odlično odrađena arkadna fizika i onaj tajni sastojak koji igra mora da ima da bi igrač konstantno razmišljao "jao, samo još jedan krug", a da i ne primeti da se igra već dva-tri sata. Najbitniji deo igre je ono po čemu je i dobila ime – Hot Pursuit mod. U njemu se morate takmičiti i sa policijskim patrolama kojima ni malo ne prija vaše divljanje za volanom. Takođe, moguće je igrati i u ulozi policajca i loviti vozače koji su umislili da su na trkama. Genijalnost Hot Pursuit-a su u EA-u pokušali da ponove i u Most Wanted-u 2005. godine i, iako su u tome poprilično uspeali, Hot Pursuit ostaje po mnogima najbolja NFS igra.



## Fallout 2



Kada se prvi Fallout pojavio, osvojio je srca zagriženih RPG igrača pošto je doneo do tada neviđenu slobodu u izboru akcija i uticaju igrača na svet koji ga okružuje – zaista je bilo moguće odigrati i neverovatnog dobriču i potpunog psihopatu. Takođe, vizija postapokaliptične budućnosti i razaranja ogromnog dela života na planeti imala je uticaja na poklonike ovog serijala. Ipak, možda i najzabavniji deo igre za sve vrste igrača su reference na popularnu kulturu razbacane po čitavoj igri, kao i briljantan smisao za humor kojim igra odiše. Cilj razvojnog tima bio je jednostavan, ispratiti originalni Fallout od slova do slova, ali pritom uneti poboljšanja u igru gde god je to moguće. Da li je to dobar pristup kada se prave nastavci je drugo pitanje, ali svakako je najsigurniji.

## Metal Gear Solid

Ko bi rekao da Metal Gear već ima 21 godinu? Da, toliko je prošlo od prvog Metal Gear-a do Metal Gear Solid-a 4 koji je izašao ove godine. Nas trenutno zanima samo prvi Metal Gear Solid koji slavi deseti rođendan. Ova igra je apsolutno proslavila bazično pucačke igre koje se baziraju na šunjanju i skrivanju, i u kojima je potrebno pucati samo ukoliko je to zaista neophodno. Priča je sledeća: organizacija Fox Hound poseduje tajno superoružje i nuklearni arsenal koji bi potpuno promenio Zemlju ukoliko bi bio iskorišćen. Glavni junak igre Solid Snake je jedini čovek koji može da ukloni ovu pretnju. Retko ko je i pre i posle izlaska MGS-a igrao naslov koji toliko dobro dočarava osećaj potpune opasnosti u kojoj se glavni lik stalno nalazi i toliko dobro priča izuzetno zanimljivu priču kroz akciju i animacije tokom igre.



## Grim Fandango



Pre nego što se potpuno posvetila Star Wars-u, Lucas Arts je bila firma koja je pravila najbolje P&C avanture, a jedna od najboljih je upravo Grim Fandango. U svetu mrtvih, Manny Calavera radi na prodavanju polisa poslednjeg putovanja, ali mu posao nikako ne ide. Srećom po Manny-ja, a i po igrača, u toku ove igre upašće u avanturu koja je fantastična mešavina humora i filma noire, mešavina koja ne upada u zamke parodiranja ovog filmskog žanra, već je potpuno sveža i konstantno zabavna. Kada se na to dodaju inteligentne i bizarne zagonetke i ono nešto što tera igrača da ostane prikovan uz ekran "još samo nekoliko minuta", jasno je koliko je Grim Fandango dobra igra. Avantura koja nikada neće zastareti i u kojoj mogu da uživaju i oni koji nisu fanovi žanra.



EA Sports Canada/EA Sports

Izlazi: 3. oktobar 2008.

Platforma: PC/Xbox 360/PlayStation 3/NDS/PSP/PS2/Wii

Web: <http://fifa09.ea.com/>

# FIFA 09

Od svojih početaka, odnosno FIFA International Soccer-a objavljenog davne 1993., EA Sports-ov serijal fudbalskih simulacija prošao je put od totalne dominacije sa legendarnim Road to World Cup '98 do, činilo se, beznadežnog traganja za dobitnom formulom koja će zaustaviti neprekidni rast popularnosti Konami-jevog Pro Evolution Soccer-a. Međutim, FIFA 07 i 08 za sadašnju generaciju konzola unele su novu nadu, a dodatni vetar u leđa došao je upravo od konkurenta čiji PES 2008 nije preterano dobro prihvaćen. Ipak, PC igrači su uvek ostajali kratkih rukava i dobijali samo užasne portove sa PlayStation-a 2, koji ne samo da su izgledali loše, već im je i nedostajao veliki deo sadržaja iz verzija za Xbox 360 i PlayStation 3.







**I**nicijalno nepoverenje koje izaziva FIFA 09 je zbog toga potpuno očekivano, ali sa zadovoljstvom možemo da kažemo, ne i opravdano. Došavši na čelo EA Sports-a, Peter Moore je napravio genijalan potez posvetivši mnogo veću pažnju PC verzijama igara, insistirajući na tome da se što bolje iskoriste specifičnosti ove platforme u odnosu na druge sisteme. Prvi plod te strategije upravo će biti simulacija najpopularnijeg sporta na svetu.

Ovaj poduži uvod, ipak, ima svoju svrhu, jer treba da vam skrene pažnju da nije u pitanju klasičan nastavak, već ostvarenje koje svojim inovacijama privlači čak i igrače koji su odavno članovi suparničkog tabora. Ono što autori sa ponosom ističu jeste da FIFA 09 ima čitavih 250 unapređenja u odnosu na prethodnika. Nalik na Sports Interactive koji se snažno rukovodi željama fanova prilikom izrade svakog nastavka, tako je i EA Sports ovoga puta uvažio brojne primedbe i pokušao da popravi ono što nije valjalo u prethodnom izdanju, umesto da napravi još jednu radikalnu promenu. Naravno, najveći deo novina videćete na samom terenu – izvođenje je na pola puta između FIFA 08 i EURO 2008 kada je reč o brzini, što se čini kao vrlo dobra odluka, ali je tečnije nego ranije, s obzirom na bolji odziv fudbalera na kontrole, kvalitetnije ubacivanje bez lopte i konačno uračunavanje faktora snage rivala koji se nađu u direktnom duelu na terenu. Zapravo, sistem kolizije je potpuno nov i, da bi se odredio ishod, u obzir uzima faktore kao što su brzina,

snaga i težina. Golmani bi takođe trebalo da bolje rade svoj posao, samim tim što će znati pravilnije da se pozicioniraju i brže oporavljaju nakon intervencije. Vrlo nas raduje podatak da je mnogo urađeno na taktičkoj postavci tima, tako da je moguće praviti sopstvene formacije, ali i suptilnije izmene poput određivanja kretnji igrača, što će ovoga puta biti moguće pre same utakmice, nalik na konkurentski Pro Evolution Soccer.

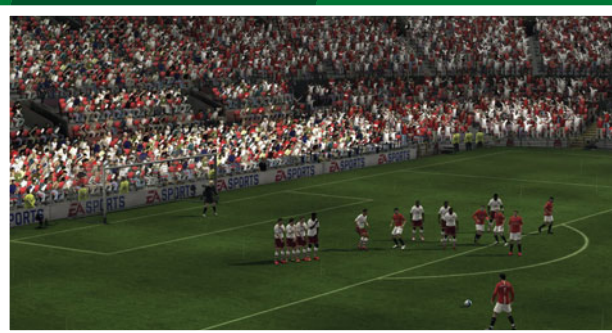
Sadržinski, FIFA 09 deluje zaista spektakularno, i nema nikakve sumnje da će u tom segmentu prosto pregaziti svog rivala. Brojka od 40 reprezentacija ne deluje impresivno, ali se isto ne može konstatovati za čak 500 timova i čitavih 30 liga, među kojima treba očekivati najjača nacionalna takmičenja poput engleskog, nemačkog, italijanskog ili španskog, sa sve nižim rangovima. Osim Be A Pro moda koji će trajati četiri sezone i omogućiti vam da se uživate u ulogu jednog igrača u polju, vrlo obećavajuće deluju online mečevi koji će podržavati duele 10 na 10 (samo će golmani biti AI kontrolisani), što deluje krajnje zanimljivo.

Najlepše od svega, sve što smo do sada rekli odnosi se i na PC verziju, koja konačno neće patiti od gomile nedostataka, naprotiv. Da ideja da se njoj posveti posebna pažnja nije bila samo deklarativna, već sada svedoči nekoliko ekskluziva koje će joj dati autentičnost. Među njima bismo svakako izdvojili dve stvari. Prva će najviše obradovati

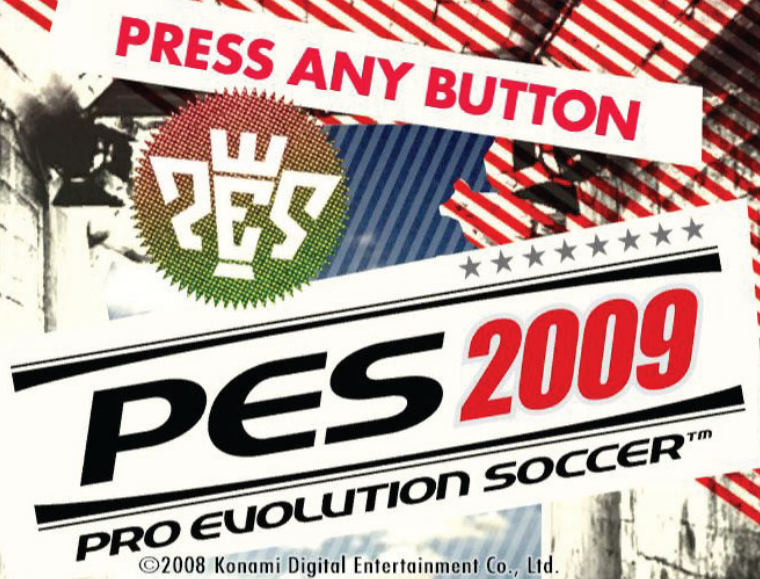
vlasnike stalne Internet konekcije, jer je u pitanju widget sistem koji može da prikazuje raznorazne informacije po vašoj želji, od vesti o vašem omiljenom klubu do trenutne rang liste najboljih igrača FIFA 09. Druga stvar odnosi se na vrlo specifičan kontrolni sistem putem miša i tastature koji je očigledno snažno inspirisan Pro Evolution Soccer-om 2008 za Wii. Naravno, to ne treba da vas plaši ako ne volite da eksperimentišete, jer je standardno upravljanje preko džojpeda i dalje podržano.

Još jedan ogroman pomak odnosi se na grafiku – FIFA 09 će umeti da koristi potencijal najmodernijeg PC hardvera, što podrazumeva izuzetno detaljne modele fudbalera, spektakularne stadione, pa čak i poligonalnu travu, što je konačno dovodi na nivo PlayStation 3 i Xbox 360 verzije. Zahtevnost će samim tim rapidno skočiti u odnosu na prethodnika, ali daleko veća autentičnost i kvalitetnija atmosfera, to sasvim sigurno opravdavaju.

Poznajući EA Sports, uvek postoji mogućnost da konačan proizvod ne bude onakav kakvim se čini, ali enormna pažnja koju izaziva FIFA 09 među igračima, čak i onima koji su odavno digli ruke od serijala, govori da je reč o ostvarenju koje ima sav potencijal da sruši PES sa trona. Možda je sada suviše rano davati takve prognoze, ali u jedno nema sumnje. Posle mnogo godina, ovo će biti FIFA koju ćemo očekivati sa neskrivenim nestrpljenjem.







Konami

Izlazi: 17. oktobar 2008.

Platforma: Xbox 360, PlayStation 3, PC, PS2, Wii, PSP

Web: <http://www.konami-pes2009.com/>

## PRO EVOLUTION SOCCER 2009

Malo je igrača koje je oduševio PES 2008. Kritike koje je dobijao bile su vrlo šarene, ali je stvar definitivno presekao vođa projekta Shingo 'Seabass' Takatsuka rečima da je vrlo razočaran njegovim kvalitetom, sugerisavši da će sledeći nastavak konačno raskinuti sa nekim lošim tradicijama koji već godinama prate serijal. Kada realno pogledamo stanje, Konami-ju i nije preostalo ništa drugo. Igra koja godinama tapka u mestu kada je reč o licencama, izboru modova i multiplayer-u, pa i grafici i zvuku, jednostavno zahteva temeljne promene kako bi išla u korak s vremenom. Zbog toga, održavanje postojećeg statusa i dalje lutanje za kvalitetnim izvođenjem jednostavno ne mogu više da daju željeni rezultat, naročito kada se zna da će ovoga puta PES za rivala imati strahovito zahuktalu FIFA 09.







autor: Vladimir Dolapčev

**O**no što je svima najviše smetalo kod prethodnika svakako je bila brzina izvođenja i praktično suludo visoki rezultati kao posledica očigledne nadmoći brzih ofanzivnih igrača koje su i najbolji bekovi sa mukom uspevali da zaustave. Gameplay u novom izdanju i dalje najviše podseća na PES 2008, ali su ti nedostaci sada ispravljeni, što znači da prosta jurnjava sa igračima kao što su Ronaldo ili Rooney više nema preteranog efekta. Zaslugu za to bi trebao pre svega da ima defanzivni AI, za kojeg se tvrdi da je masivno unapređen. Uopšte, kompjuter bi trebao da se ponaša inteligentnije prilikom promene taktike i ne postavlja sulude formacije kada mu očajnički treba gol, a i kretanje vaših saigrača, pre svega utrčavanje u prazan prostor će biti mnogo efikasnije. Za očekivati je i određene izmene kada je reč o ponašanju lopte. Na zemlji to ćete osetiti naročito u kišnim uslovima, a na njenu putanju će donekle uticati i otpor vazduha.

Posle velikog uspeha koji postiže FIFA-in Be A Pro Mode, Konami je odlučio da pokuša nešto slično, nazvavši svoju varijaciju na temu Become A Legend. U njemu, potrebno je da prvo kreirate svog fudbalera i odredite mu poziciju na sredini terena ili u napadu, a zatim prođete put od člana podmlatka do zvezde velikih svetskih klubova i kapitena reprezentacije. To naravno najviše zavisi od toga koliko ste efikasni u ulozi koja vam je dodeljena, pa se može desiti da izgubite status prvotimca, ili se čak preselite u slabiji tim.

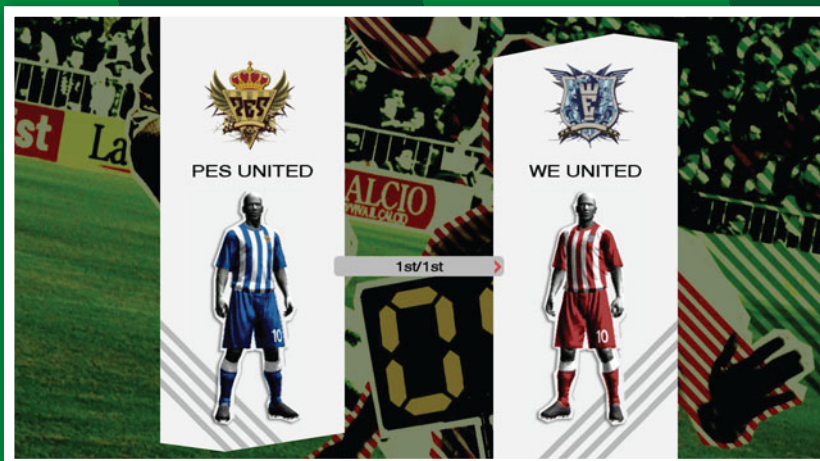
Nažalost, o Master ligi se može govoriti sa mnogo manje optimizma. Osim promene u izgledu menija najavljuju se još samo 2 poboljšanja. Pregovori oko transfera će se sada voditi na dva nivoa, između samih

klubova i kluba i igrača, a važan faktor će pritom biti lojalnost fudbalera ekipi kojoj trenutno pripada.

Iako se priča o licencama uvek pretvori u „špansku“ seriju kojoj se ne zna kraj, ovoga puta mogu se naslutiti neke stvari. Italijanska, francuska i holandska liga su sigurne, kao i špansko nacionalno prvenstvo kome će nedostajati samo oficijalni naziv, zbog promene sponzora. Nemačka liga će još jednom biti

ikad, uključujući tu ubacivanje sopstvene mp3 muzike, navijanja, pa čak i detaljno kreiranje grbova preko Pixel Paint funkcije. Broj stadiona je povećan tako da ih je sada oko 20, među njima i spektakularni novi Wembley.

Iako je PES 2008 bio prvi upliv serijala u next-gen vode, retko ko je bio zadovoljan krajnjim rezultatom. Isti engine biće iskorišćen i ovoga puta, ali je on vidljivo doraden, pre svega kada je reč o



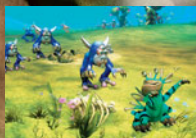
potpuno izbačena, dok će engleski Premiership opet imati 2 „prava“ tima, i to Manchester United i Liverpool. Konačan spisak klubova u other sekciji u trenutku nastajanja ovog teksta još uvek nije poznat (objavljen je tek na Leipzig Games Convention-u), ali je za očekivati da će sa njemu naći gotovo sve ekipe iz prošlog nastavka, s tim što će im se sigurno pridružiti Zenit kao osvajač UEFA kupa, koji će nažalost, zameniti Bayern iz Minhena. Velika uteha je podatak da je sada moguće editovati više stvari nego

svetlosnim efektima. Konami je mnogo više pažnje posvetio optimizaciji engine-a, tako da se izbegnu brojni problemi sa brzinom animacije koji su u PES 2008 bili vrlo ozbiljni.

Iako će najveći deo informacija biti objavljen tek na sajmu u Leipzigu, stiće se utisak da je Konami konačno uložio veći napor da bi Pro Evolution Soccer serijal održao na poziciji vodeće fudbalske simulacije današnjice. Da li će to biti dovoljno, znaćemo za manje od 2 meseca.



DA LI JE ZAISTA SAMO OPSTANAK U PITANJU? DA LI ZNAŠ  
GDE JE NAJBLIŽA GENETSKA BAZA? ŠTA MISLIŠ O PIPCIMA?  
FUNKCIONALNO, MODERNO ILI FUNKODERNO? ZA KOLIKO  
OČIJU SU TI TE PAOČARE? DA LI VIŠE OČIJU ZNAČI I VIŠE  
OGLEDALA DUŠE? MOŽEMO LI KOMBINOVATI ELEMENTE?  
DA LI JE PRIJATELJSKA AGRESIVNOST EFEKTIJNA OD  
AGRESIVNOG PRIJATELJSTVA? DA LI BI TI SMETALO AKO  
NAPUSTIM GALAKSIJU NA KRATKO? ZAR NIJE SVAKO  
PUTOVANJE – PUTOVANJE KROZ SVEMIR? DA LI SMO  
VANZEMALJCIMA MI VANZEMALJCI? DA LI IMATE OVAJ  
EKOSISTEM I U DRUGIM UKUSIMA? MOGU LI DA BUDEM  
TVOJ SATELIT? ORTAK ILI OBROK? GDE ĆEMO? ŠTA ŽELIŠ  
DA BUDEŠ KAD EVOLUIRAŠ? KAKAV SVEMIR ĆEŠ STVORITI?



IGRA SPÖRE™ TI OMOGUĆAVA DA KONTROLIŠEŠ EVOLUCIJU, GRADIŠ CIVILIZACIJE I ISTRAŽUJEŠ UDALJENE KUTKE SVEMIRA.  
ŠTA ĆEŠ RADITI JE OGRANIČENO SAMO TVOJOM MAŠTOM. TVOJE PUTOVANJE POČINJE NA [WWW.SPÖRE.COM](http://WWW.SPÖRE.COM)





## Ferrari Challenge

Kao istinski zaljubljenik u fabriku sa crnim konjićem na amblemu, Mark Cale i njegov tim stvorili su igru koja više nego slično ostvarenje do sada uspeva to da demonstrira.



## Space Siege

Dobar pedigree razvojnog studija koji nam je već pružio Dungeon Siege I i II, kao i Supreme Commander nas je naterao da jedva čekamo Space Siege. Možda i zbog prevelikih očekivanja, ovaj naslov nas nije preterano oduševio i možemo reći da je u pitanju zabavan, ali ipak prosečan akcioni RPG.



- 52 Beijing 2008 vs. Summer Athletics
- 56 Space Siege
- 58 Alone In The Dark
- 60 Flatout: Ultimate Carnage
- 64 American McGee's Grimm
- 68 Kung Fu Panda
- 72 Soulcalibur IV
- 76 Ferrari Challenge Trofeo Pirelli
- 80 SNK Arcade Classics Volume 1

# SISTEM OCENJIVANJA

Kako bismo vam pomogli da pronađete pravu igru za sebe, PLAY! magazin promoviše i sistem ocenjivanja od 1 do 100. Naš sistem nije toliko detaljan niti rigorozan jer većinu stvari možete saznati iz "quick facts" polja, pa se tako deli na tri sfere:

### Od 100 do 80

"Orange zona" - U pitanju su zaista jako kvalitetne igre koje svakako ne bi trebalo da propustite, pa možda čak i ako niste ljubitelj određenog žanra.

OCENA

84

### Od 80 do 60

"Yellow zona" - U pitanju su igre koje su svojim kvalitetom "tu negde", i koje zaista predstavljaju kvalitetne igre, ali im fali "ono nešto", što bi ih učinilo zaista kvalitetnim naslovima. Ipak, u većini slučajeva, ne bi trebalo da ih propustite.

OCENA

68

### Ispod 60

"Gray zona" - Ovo u igre koje su skromnijeg kvaliteta i koje bi trebalo da probate samo ako ste potpuni fanovi određenog žanra ili ljubitelj serijala kojem igra pripada.

OCENA

22





ONE WORLD. ONE DREAM. ONE GAME



Beijing 2008



Eurocom / Sega  
[www.olympicvideogames.com](http://www.olympicvideogames.com)

# BEIJING 2008

autor: Vladimir Dolapčev

Na šta vas prvo asociraju igre koje se bave Olimpijadom? Na potencijalno dobru zabavu, ili bolove u rukama dok do iznemoglosti pritiskate jednu istu kombinaciju tastera? Ubeđeni smo da biste nam dali ovaj drugi odgovor, jer je kvalitet ovih ostvarenja, koja se ionako vrlo retko pojavljuju, u najmanju ruku, prosečan. Ipak, tračak nade da će se stvari pomeriti u pozitivnom smeru pojavio se u obliku Beijing-a 2008 i Summer Athletics-a, dakle, dva naslova koji na neki način obrađuju najveći sportski događaj na planeti.

49 Games / dtp  
[www.summerathletics.com](http://www.summerathletics.com)

# SUMMER ATHLETICS



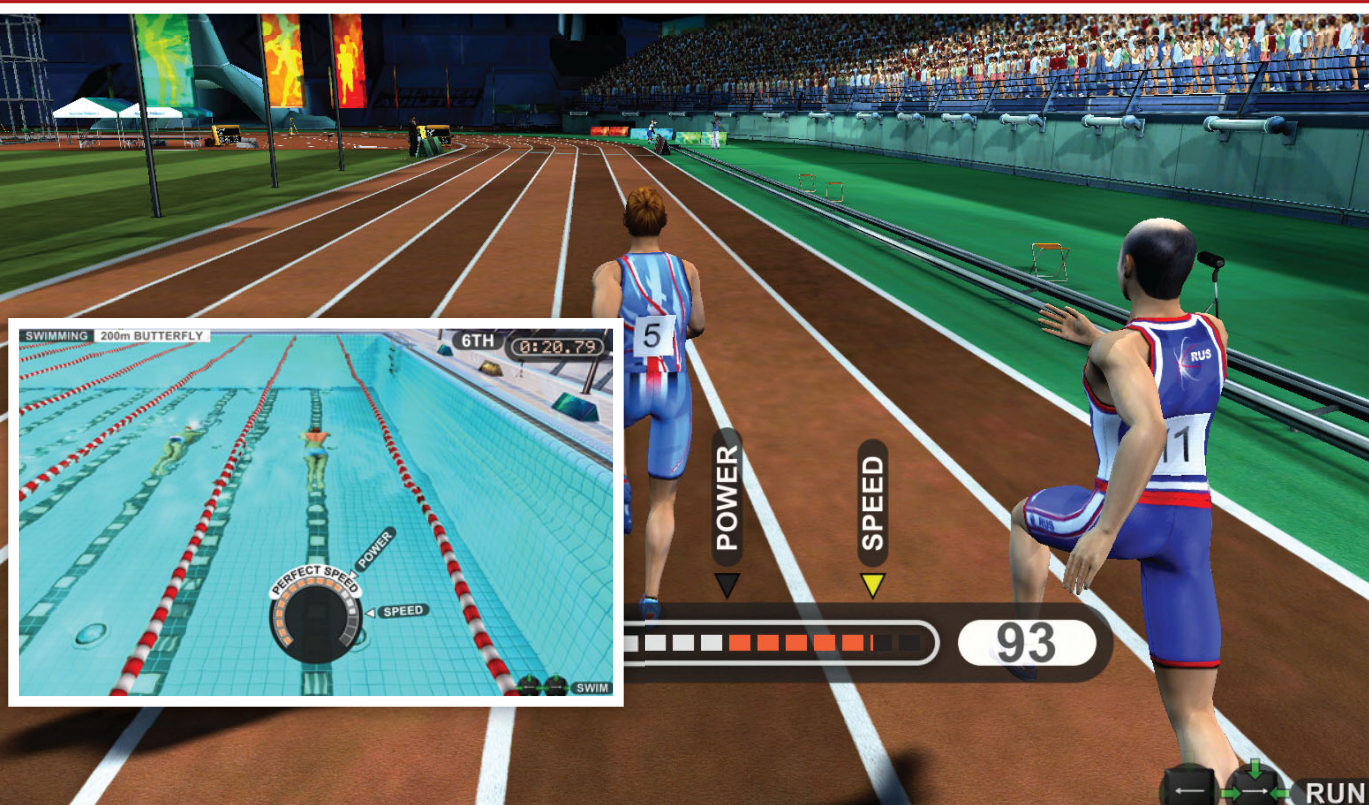




I pak, ovaj duel u najavi ne deluje nimalo ravnopravno od samog starta. S jedne strane imamo oficijelnu simulaciju koju potpisuje Sega, dok je na drugoj delo nemačkog 49 Games-a koji iza sebe ima veliku, ali i prilično neuspešnu istoriju sličnih ostvarenja (Winter Sports serijal). Broj, odnosno raznovrsnost disciplina je definitivno na strani Beijing-a 2008, jer ih ima čak 38, što sigurno predstavlja svojevrsan rekord. S druge strane, ni Summer Athletics ne razočarava, nudeći 26, s tim što treba napomenuti da se među njima nalaze i neke poput plivanja i streljaštva, koje se nikako ne mogu podvesti pod atletiku.

Naravno, bilo je za očekivati da će kvalitet izvođenja varirati od sporta do sporta, i od toga nije imuno nijedno od ova dva ostvarenja. Plivačke i sprinterske deonice u Sega-inom proizvodu koriste prastari kontrolni sistem koji od vas zahteva da suludo brzo pritiskate odgovarajuću kombinaciju tastera, ili alternativno, rotirate jednu od dve analogne palice, što je manje naporna varijanta za vas, ali više za vaš gejmped, pa je ne preporučujemo. Da stvar bude gora, ovde je preveliki akcenat bačen na brz start –kompjuterski kontrolisani atletičari će svaki put krenuti kao iz topa, što će vama, i posle ko zna koliko vežbanja teško polaziti za rukom,

čak i uz korišćenje nekakvog bullet-time efekta kojim se na nekoliko sekundi može usporiti vreme. Njegova pravilna upotreba je od ključne važnosti, jer kašnjenje od pola sekunde u startu znači da nemate apsolutno nikakve šanse da se izborite za vrhunski plasman u sprintu. Summer Athletics, s druge strane, ima donekle kvalitetniji pristup, makar zbog toga što je početak mnogo manje bitan i što je lakše održavati maksimalnu brzinu. Takođe, ovo ostvarenje definitivno ima prednost kada su u pitanju skok uvis i skok s motkom, dok Beijing 2008 mnogo bolje stoji sa trkama na dužim deonicama, koje su prilično glupo koncipirane u igri





CPU IRL

Family Dolapcev JAM



4:56



49 Games-a. Ipak, u odnosu na katastrofe koje predstavljaju džudo i kajak, čak i one deluju fantastično.

Bez daljeg zalaženja u poređenje svake pojedinačne discipline, treba reći da je sveukupni kvalitet izvođenja u obe igre podnošljiv i svakako bolji od bilo kog ostvarenja u prošlosti. Beijing-ov najveći problem je preterano insistiranje na besomučnom izivljavanju na kontroleru i preveliko pojednostavljivanje, dok Summer Athletics, sa svoje strane, nekada bezveze komplikuje stvari, čineći iskustvo vrlo frustrirajućim, iako ostavlja značajno bolji utisak od svog rivala. Za kraj ovog

dela priče, još jedan podatak koji govori o apsurdnoj različitosti obe igre – dok vas, s jedne strane, Sega-in naslov prosto moli da ga igrate preko Xbox 360 džojpada koji je jedino podržan, njegov konkurent radi obrnuto – forsira vas da upotrebljavate tastaturu, jer je na njoj daleko lakše postići dobre rezultate.

Osim standardne mogućnosti igranja pojedinačnih disciplina ili pravljenja sopstvenog takmičenja (samo u Summer Athletics-u), oba ostvarenja su najviše bazirana na karijeri. Nemačko ostvarenje, nažalost, još uvek forsira svoj dobro poznati princip iz prethodnika.

Standardno, vaš cilj će biti da prođete kroz tri ranga takmičenja, za šta je potrebno da budete bolji od ostalih sedam atleta. Osim veštine, za to će biti neophodno da unapređujete svoje osobine, što nije veliki problem, jer ćete, bez obzira na ostvareni rezultat, uvek dobijati isti broj poena za tu svrhu, što nam se baš i ne čini kao naročito pametno rešenje. Beijing-ov pristup jeste drugačiji, ali to ne znači da je i bolji. RPG elementi, odnosno unapređivanje sposobnosti (poput brzine, snage, izdržljivosti), i ovde ima važnu ulogu, ali je pritisak na vas užasno veliki od samog starta. Radi se o tome da reprezentujete jednu celu naciju i sve njene takmičare

## Summer Athletics na Wii-ju

Pošto je Sega objavila da nema nameru da izbacuje Beijing 2008 za najpopularniji next-gen sistem današnjice (kao razlog se navodi Mario & Sonic at the Olympic Games objavljen još prošle godine), Summer Athletics je ostao jedini izbor za vlasnike Wii-ja. Sve ono što smo već rekli u opisu važi i u ovoj verziji, s tim što je kontrolni sistem daleko interesantniji i, u većini slučajeva, radi zaista dobro. Nažalost, i ovde su pojedine discipline vrlo loše realizovane (i po pravilu gore nego na PC-ju), pogotovo pojedine bacačke discipline koje nije baš jednostavno shvatiti. S druge strane, bacanje koplja, skok uvis i sa motkom, streljaštvo (itd.) su kreativno koncipirani, i zbog toga samo još više možemo da žalimo što i ostalim elementima nije posvećena tolika pažnja.



CONTINUE



## Beijing 2008

**Za:** Vrlo kvalitetna grafika i sjajna animacija, odličan izbor sportova, možda i najbolja igra ovog tipa u istoriji.

**Protiv:** Podrška samo za X-input kontrolere, mnoge discipline su vrlo naporne ili previše jednostavne, loše zamišljen Olimpijski mod, bagovi u multiplejeru, nema pravih sportista.

**Minimalna konfiguracija:** Procesor na 2.4GHz, 1GB RAM, GeForce 6600.

**Test konfiguracija:** Core2Duo 2.7 GHz, 8800GT, 3Gb RAM – glatko igranje na maksimumu detalja u 1680x1050.

**Kontakt:** [www.olympicvideogames.com](http://www.olympicvideogames.com)

**Cena:** 30 evra (60 evra za konzole).

OCENA

67

PC, PS3,  
Xbox 360,

A Skip

tokom trajanja Olimpijade, dan po dan, a od vas se svaki put očekuje da ih progurate barem polovinu (a često i gotovo sve) u sledeću rundu, što može da bude gotovo nemoguće, ako niste imali sreće da unapredite baš one karakteristike koje su vam baš sada neophodne. Stoga predlažemo da od starta najviše pažnje posvetite brzini, snazi i, donekle, izdržljivosti, dok agilnost i preciznost tek kasnije dolaze do izražaja.

Jedino polje na kome apsolutno nema dileme ko je bolji je grafika. S jedne strane, Summer Athletics je čist port sa PlayStation-a 2, vrlo skromnog kvaliteta

animacije, kockastih likova i zamrljanih tekstura koje ne mogu da sakriju ni visoke rezolucije u verzijama za PC i Xbox 360. Nasuprot njemu, Beijing 2008 deluje svemirski – pokreti učesnika su nešto najbolje što smo videli u nekom ostvarenju ovog tipa, a velika pažnja posvećena je i autentičnosti objekata, gde posebno treba pomenuti zaista prelepe vodene površine. PC verzija se nimalo ne razlikuje od konzolnih, s tim što, naravno, može da radi u višim rezolucijama, kada lepota igre još više dolazi do izražaja.

Zbog daleko kvalitetnije vizuelne komponente i (doduše još uvek

bagovite) online podrške, ali i nekoliko interesantno osmišljenih disciplina, moramo da konstatujemo da je Beijing 2008, ipak, za nijansu kvalitetnije ostvarenje, mada od vas jednostavno zahteva kontroler sa X-input podrškom i brz računar. S druge strane, i pored značajno bolje rešenih kontrola, Summer Athletics sve to upropaštava očajnim tehničkim karakteristikama, pa može biti interesantan, pre svega, populaciji koja nema naviku da ulaže u svoj PC. No, bez obzira na to šta će biti vaš izbor, ne očekujte ništa više od ostvarenja koja su tek za nijansu iznad proseka.



## Summer Athletics

**Za:** Solidan izbor disciplina, od kojih većina ima bolje izvođenje od Beijing-a 2008, izuzetno niska zahtevnost i prilagođenost tastaturi...

**Protiv:** ...uz slabu podršku za džojpede, kvalitet zvuka i grafike je na niskom nivou, nema multiplejer, loše osmišljena karijera.

**Minimalna konfiguracija:** Procesor na 1.4GHz, 1GB RAM, GeForce 6600.

**Test konfiguracija:** Core2Duo 2.7 GHz, 8800GT, 3Gb RAM – glatko igranje na maksimumu detalja u 1680x1050.

**Kontakt:** [www.summerathletics.com](http://www.summerathletics.com)

**Cena:** 30 evra.

OCENA

63

PC, Xbox 360,  
PS2, Wii





Gas Powered Games / Sega  
Web: <http://www.spacesiege.com/>

# SPACE SIEGE

Još jedna u nizu igara čiju je najavu pratila ozbiljna reklamna kampanja i priče o gomili revolucionarnih elemenata kao i visokom kvalitetu samog naslova. Drugi reper o kvalitetu je razvojni studio koji stoji iza ove igre, studio koji je iza hitova Supreme Commander i Dungeon Siege. Ipak i pored svega toga Space Siege teško da će moći da zaradi neki glamurozni epitet. Ovaj arkadni RPG spada u strogi prosek kada su u pitanju igre iz ove grupe. Ali da počnemo ispočetka...

autor: Vladislav Herbut

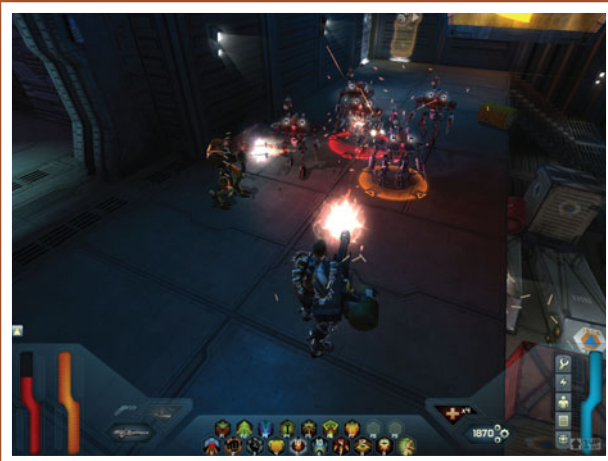
**S**pace Siege je najavljan kao duhovni nastavak Dungeon Siege serijala samo što je tematika igre premeštena iz fantasy sveta u daleku budućnost (kao što se da i primetiti iz samog naslova). Drugi glavna izmena u odnosu na svog starijeg brata je to što je akcenat više bačen na samu akciju umesto na RPG komponentu. S obzirom da u igri Space Siege vodite samo jednog lika, marince Seth Walker-a (i njegovog robotskog pomoćnika ali on se ne računa kao član družine već više kao mazga iz Dungeon Siege, s tim što može i da puca), najavljena je ozbiljna priča koja će se razvijati oko ljudskosti glavnog lika kao i njegove stalne dileme da li da odbaci svoju ljudskost zarad većih borbenih moći. Skoro sva obećanja su ispunjena, neka više, neka manje osim tog dela

sa pričom mada se može reći da se tu i tamo primete pokušaji da se to i napravi ali razvojni tim kao da nije posedovao dovoljno volje i želje da dovrši posao kako treba.

Igru počinjete na navodno poslednjem kolonizacionom brodu koji je u zadnjem momentu uspeo da pobegne sa Zemlje. Vanzemaljska rasa Kerak smatra da su ljudi nepodobni za život i shodno tome odlučuje da uništi Zemlju i trajno reši pitanje ljudske rase. Vaš brod je jedini koji je uspeo da se probije kroz neprijateljski obruč oko planete ali jedan neprijateljski brod je uspeo da se prikači par sekundi pre intergalaktičkog skoka. Sada su vanzemaljci na brodu i dovršavaju posao a vi u tome treba da ih sprečite, naravno sami. S obzirom da se radi o unutrašnjosti svemirskog broda, "pejzaži" koje ćete

gledati tokom skoro cele igre su sivo/plavi hodnici koji u većini slučajeva liče jedan na drugi, tako da ćete često imati utisak kao da i dalje igrate isti nivo iako ste ga realno završili pre par sati. Formula igre je prilično jednostavna. Trčkarate po brodu, izvršavate zadatke preživelih, skupljate "tehnički otpad", (da, dobro ste pročitali) koji kasnije koristite kao resurse za nadogradnju postojećeg oružja i slično. RPG komponenta se ogleda samo u tome što nakon svako nivoa dobijete iskustveni poen koji možete iskoristi u jednoj od dve ponuđene grane, Combat i Engineering. Prva vam logično povećava borbene sposobnosti a druga vam daje mogućnost pravljenja zamki, postavljanje stacionarnih topova i slično. Ipak većina ovih osobina kao i unapređenja za oružja su predstavljena po principu "2% na štetu





koja se pravi kritičnim pogotkom" i slično. Pošto nigde nemate indikatore trenutne štete i bonusa, realno ne možete ni znati da li se bonus primenjuje ili ne. Sve ostalo čime se odlikuju RPG naslovi u ovoj igri ne postoji. Znači nema sakupljanja predmeta koji ispadaju od ubijenih protivnika, osim otpada, oružja pronalazite samo na skriptovanim mestima, iskustvo ne dobijate na osnovu ubijenih protivnika i izvršenih zadataka nego samo na početku svakog nivoa, a igra se može pohvaliti i izuzetnom linearnošću.

Sa druge strane arkadna komponenta je relativno dobro odrađena mada se i tu može pronaći par propusta. Malo trčite po hodnicima, pa naiđete na grupu protivnika, pobijete ih, raščistite kutije i sakupite malo otpada i onda ponovo cela procedura ispočetka. Al protivnika je na izuzetno niskom nivou i cela njihova strategija će se zasnovati na tome da bezglavo jurišaju na vas (zato se toplo preporučuje upotreba zamki jer možete biti sigurni da će neko da ih aktivira). Pored toga po celom brodu su razbacana eksplozivna burad koja možete iskoristiti u vašu korist pogotovo kada se radi u grupisanim protivnicima. Problem u celoj ovoj priči su kontrole koje mogu da budu problematične dok se malo ne naviknete. Protivnika napadate tako što ga nanišavate i držite desni taster miša a krećete se tako što postavljate kursor na određenu lokaciju i pritisnete levi taster. Kada malo razmislite o prethodnoj

rečenici vrlo brzo ćete shvatiti da ne možete istovremeno da se krećete i pucate. Ako se pored toga doda da imate opciju da izbegavate protivničke napade ali tako što opet morate kursor da postavite na određenu lokaciju i pritisnete odgovarajući taster na tastaturi, dobijate situaciju koja pomalo liči na horor film. Znači nema čuvenog strafe-ovanja, bacanju stranu dok istovremeno pucate na protivnika i ostalih sličnih akrobacija. Kao glavni adut ove igre najavljuvani su izbori koje morate vršiti tokom igre i koliko ćete biti u stanju da zadržite svoju ljudskost u celom tom paklu od borbe za očuvanje poslednjih tragova ljudske vrste. U pitanju su kibernetički dodaci koje ćete nalaziti usput, opet naravno samo na skriptovanim lokacijama, i čijom ugradnjom osetno poboljšavate svoje borbene sposobnosti ali smanjujete svoju ljudskost. Kada vam ljudskost padne ispod određenog nivoa gubite mogućnost da koristite najjače osobine iz oba stabla specijalnih osobina. Ali šta vas briga kada umesto jedne ruke imate minigun kojim sejete smrt bez ikakvih problema.

Za kraj ne treba zaboraviti na vašeg jedinog saborca, borbenog robota HR-V ili "Harvey". Njegova funkcija je da poveća vašu borbenu moć i on će automatski napadati sve što mu dođe u domet oružja koje ste mu opremili. Možete mu i izdavati direktne komande ali pored iovako pomalo problematične kontrole, bolje je

Harvey-u prepustiti izbor.

Grafika u igri je veoma lepo odrađena, atmosfera je generalno dobra mada veliki minus su isuviše generički nivoi koji u većini slučajeva jako liče jedan drugome (čast izuzecima). Ipak nije moguće odigrati ovu igru a da se ne osetite malo prevarenim. Toliko se pričalo o ovoj igri i s obzirom na manjak igara ovog žanra sa SF tematikom stvarno se mnogo očekivalo. Time što je igra skroz prosečna ne znači da je loša ali ako se uzmu u obzir očekivanja, bez problema možemo reći da Space Siege predstavlja razočarenje.

## Space Siege

Za: Dobra grafika. SF okruženje. Kibernetičke nadogradnje.

Protiv: Monotonni nivoi. Očajan AI protivnika. Relativno loše rešene kontrole. Nedostatak mogućnosti skupljanja opreme od ubijenih protivnika.

Minimalna konfiguracija: CPU 2.6 GHz, RAM 512 MB, nVidia GeForce 6800 ili ATI Radeon 9800.

Test konfiguracija: CPU Intel Pentium D Dual Core 3.0 GHz, RAM 2 GB DDR2, VGA nVidia GeForce 8800GT 512 MB DDR3 ....i pri maksimalnim detaljima Seth Walker se bez ikakvih problema bori za opstanak ljudske rase.

Kontakt: [www.spacesiege.com](http://www.spacesiege.com)

Cena: oko 35 evra.

OCENA

57

PC



Atari/Eden Games

Web: <http://www.centraldark.com/>

# ALONE IN THE DARK

Sećam se kada sam pre dobrih 15 godina igrao originalni Alone in the Dark. Taj metuzalem igračkog horora je zaista umeo da vas oblije hladnim znojem; iako sam tada već dobrano bio tinejdžer, posle sesije druženja sa Edvardom Karnbijem nisam smeo da gledam u mračne ćoškovke; ma ni kompjuter nisam smeo da izgasim da se ne bi obreo sam u mračnoj sobi...

autor: Viktor Popović

**O**va franšiza je naknadno iznedrila još četiri nastavka. Drugi i treći su bili sasvim solidni; ali iako su po nekim elementima bili čak i bolji od originala, nisu uspevali da zadrže njegovu autentičnu jezivu atmosferu. Četvrti nastavak je bolje ne spominjati. A kada već "ne spominjemo", nikako nećemo spomenuti ni onaj ispljuvak od filma koji je ostao zabeležen samo na medicinskom kartonu Uve Bola. Dok smo čitali najave za peti deo, pomislili smo – napokon! Dobri stari AITD se vraća na velika vrata!

Čak je i odluka izdavača da izbací broj "5" iz naslova i igru ponudi pod originalnim imenom iziskivala pozitivnu inicijalnu reakciju. Tresla se gora, što bi rekli. A šta se to tačno rodilo?

Igra vas opet stavlja u ulogu Edvarda Karnbija, detektiva za paranormalno, koji je u prethodnim delovima franšize sa brkovima i leptir mašnom imao sve najbolje manire jednog Šerloka Holmsa. Momci iz Eden Games-a su odlučili da

novog Edvarda pretvore u urbanog alternativca koji iritira od samog početka, a staloženost Šerloka Holmsa menja za retardirani izgled Nea iz Matriksa. Znači, od samog početka postaje jasno da od originalne atmosfere nije ostalo ništa – ono što vam je ponuđeno je zamršena priča koja počinje amnezijom (dokle više?) i drevnim zlom koje se nadvilo nad Njujork.

Ipak, ovo naravno ne znači da je po sredi







loša igra. Zapravo, na nekom nivou Alone in the Dark to i nije – više su u pitanju neka čudna idejna rešenja razvojnog tima, koji je čitavu stvar dobro zamislio, a poprilično loše ostvario. Dobro, tačno je – stare atmosfere nema, ali vidi se da razvojni tim nije ni pokušavao da je revitalizuje, već da nam donese nešto sasvim novo. Ali kako je to izvedeno...

Evo, da krenemo od osnovnih stvari – kontrolisanja Edvarda koje je, jednom rečju, užasno. I sada, šta nama znači sjajno zamišljena ideja o potpuno interaktivnom okruženju gde možete raspaliti monstruma stolicom koja će se razleteti u paramparčad, da bi zatim odlomljeni naslon pripalili na vatri i dovršili nesrećnika kada je ovo praktično toliko teško izvesti na tastaturi da će vam preresti život? Probali smo da koristimo analogni gamepad – situacija je ovde nešto bolja (očigledno da se razvojni tim nije ni potrudio da prilagodi igru PC kontrolama) ali je i dalje konfuzna i odbojna. Dalje, kao što je originalna igra donela mnogo novina na polju rane 2D/3D simbioze, i nova verzija ima konja za trku – fotorealističnu grafiku, koja kao da je pozajmljena iz bliže budućnosti. Međutim opet, šta vam to vredi kada

verovatno nemate mašinu koja igru sa tim podešavanjima može pokrenuti (zaista vam treba zmaj sa minimalno 2GB RAM-a i verovatno najskupljom grafičkom karticom koja se može naći u prodaji), a kada detalje oborite na minimum igra ne samo što izgleda očajno, nego se i dalje vuče kao prebijen konj.

Jedna od verovatno najinovativnijih (mada donekle očekivanih – samo smo čekali kada će neko da se seti i implementira to u igru) rešenja je korišćenje realnog inventara. Ono što sa sobom nosite se nalazi raspoređeno po vašim džepovima, i to vas ograničava na nekoliko sitnih predmeta. Međutim, čemu to ako u brzini nije moguće pronaći i izvaditi željeni predmet (ili oružje), jer su džepovi razbacani na sve strane? I tako, dok vi u krupnom planu tražite medicinski sprej po opasaču, neki monstrum će vam otkinuti glavu – nikakve pauze nema, jer se i baratanje inventarom odvija u realnom vremenu. I taj obrazac se bezobrazno ponavlja kroz celu igru – možete da vozite kola po parku, ali bez ikakvog osećaja dobre vožnje, možete kombinovati oružja sa interaktivnom okolinom na stotinu načina, ali neprijatelje ćete ubijati na

onaj jedan jedini koji je efikasan. Igra ima i avanturističke elemente, koji će više biti predvidljivi nego intrigantni. Ovako možemo nabrajati u beskraj...

Originalni Alone in the Dark je ostavio neizbrisiv trag na survival-horor žanr; serijali Resident Evil i Silent Hill su mu direktni naslednici, a kompletna industrija treba da mu zahvali zbog prvog ozbiljnijeg sažimanja 3D i 2D grafike u jedan endžin – i dan danas je ovo nezaobilazna tehnička kombinacija za veliki broj igara. Međutim, kako je sama franšiza uspela da spadne na ovako niske grane, nikome nije jasno. Pravi razlog bi trebalo tražiti na više mesta – sa jedne strane je to sigurno uticaj konzolaškog tržišta koje (budimo realni) traži kvantitet, a ne kvalitet. Takođe, trendovi zahtevaju laka, arkadna ostvarenja, dok se naslovi sa teškom i mučnom atmosferom sve više zanemaruju.

Međutim, šta je – tu je. Činjenica je da će se novi Alone in the Dark svideti samo tvrdokornim fanovima žanra, koji poseduju dobar analogni kontroler i mašinu koja bi renderovala i sam pakao...



## Alone In The Dark

Za: Relativno dobro zamišljeno.

Protiv: Veoma loše izvedeno.

Minimalna konfiguracija: Pentium Core2 na 2.2 GHz, 1 GB RAM-a i Nvidia 7800GTX+ ili ekvivalent sa 256 MB VRAM-a.

Test konfiguracija: P4 D820 2.8GHz, 1GB DDR2 RAM, GeForce 7600GT, jedva igrivo na low podešavanjima.

Kontakt: [www.extremec.co.yu](http://www.extremec.co.yu)

Cena: 3.600 din.

OCENA

66

PC



Bugbear Entertainment/Empire Interactive  
Web: [www.flatoutgame.com/foho/](http://www.flatoutgame.com/foho/)

# FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE

Iako je imao tu nesreću da se konstantno takmiči sa Burnout serijalom (čemu je, doduše, direktno kumovao bezobrazno ga kopirajući), Flatout je oduvek imao svoju publiku, posebno na računarima (gde i nije imao realnog konkurenta). Iako izostavljanje broja u nazivu pravi određene nedoumice, Flatout: Ultimate Carnage nije novo poglavlje u franšizi, već blago prošireni rimejk "dvojke" objavljen pre više od godinu dana za Xbox 360. S obzirom da je klasično portovanje "običnog" Flatout-a 2 bilo zaista besmisleno, razvojni tim se potrudio da igru prilagodi mogućnostima tada nove platforme, pritom integrisavši i poneku novinu koju će primetiti pre svega pasionirani fanovi.





**S**amim tim, jasno je da se osnova ovog ostvarenja nije preterano izmenila, što znači da pred sobom imamo arkadnu vožnju koja se od brojnih konkurenata razlikuje svojim naglašenim destruktivnim karakterom, koji predstavlja vrlo važan element izvođenja. Ako ste kojim slučajem završili karijeru u prethodniku, primetićete da Ultimate Carnage baš i ne donosi mnogo toga što bi vas motivisalo da je opet pređete. I dalje startujete kupujući nekakav krš (novcem, odnosno kreditima koje dobijate shodno vašem učinku u šampionatima) koji zatim možete unapređivati ili zameniti za drugi tip

vozila. Nekolicina novih varijacija trka obuhvata Deathmatch Derby (uništiti što više protivnika sa 3 života) ili Carnage Race gde treba sakupiti najviše poena izazivanjem što veće štete. Ultimate Carnage je potpuno novi mod i obuhvata niz pojedinačnih izazova čijim kompletiranjem otvarate nove. Naravno, svima omiljeni stunt-ovi su takođe prisutni i prošireni novim sadržajem, a sigurno su najzabavniji u party modu za maksimalno osam igrača. Split screen ne postoji, ali su okršaji sa živim protivnicima omogućeni putem Windows live servisa koji je odnedavno potpuno besplatan.

Fizički endžin je ostao identičan (što nas je razočaralo), pa automobili, bez obzira na svoju težinu, deluju vrlo lagano i provode previše vremena u vazduhu, što uzrokuje veliku nestabilnost koja često može da rezultuje neželjenim izletanjima, odnosno potpunim gubitkom kontrole. Istovremeno, problem se javlja i prilikom udaranja u okolne predmete. Naime, staze su i dalje prebogate raznoraznim elementima koje možete da uništavate kako biste dobili turbo pogon, ali ćete jedino kroz praksu moći da utvrdite koje ćete rasturiti bez po muke, a koji će vas ozbiljno usporiti, jer tu fizički zakoni baš i ne igraju svoju ulogu. Al je korektan



## Flatout: Ultimate Carnage

Za: Krupna grafička unapređenja, nekoliko novih vrsta trka i novi mod, povećanje broja protivnika na stazi.

Protiv: Vozila su i dalje previše nestabilna, nova muzička podloga nije na nivou stare, nedovoljno primamljivo za igrače koji su proveli mnogo vremena uz Flatout 2.

Minimalna konfiguracija: Procesor na 2.2 GHz, 2GB RAM, GeForce 7600 ili ATI X1800

Test konfiguracija: Core2Duo 2.7 GHz, 8800GT, 3GB RAM – glatko igranje na maksimumu detalja u 1680x1050 sa 4XAA.

Kontakt: [www.flatoutgame.com/foho/](http://www.flatoutgame.com/foho/)

Cena: 30 evra

OCENA

80

PC, Xbox 360



i, shodno duhu igre, vrlo agresivan, tako da se neće libiti da vas izbací sa staze ili "navuče" na neku prepreku. S obzirom da je broj rivala povećan sa 7 na čak 11, trke su postale nešto teže, ali i interesantnije nego što su bile.

Pogađate, ono na čemu je razvojni tim najviše radio jeste grafička podloga koja predstavlja veliki korak napred u odnosu na originalni Flatout 2. Apsolutno svaki element je doraden, počevši od vozila koja su mnogo detaljnija, do izgleda okoline koja je obogaćena kvalitetnijim teksturama. Najuočljivije je, ipak, unapređenje izgleda vodenih površina koje su

sada na vrhunskom nivou, kao i ostali specijalni efekti poput zaslepljujućih eksplozija ili odsjaja na karoserijama. Iako je PC verzija u vizuelnom pogledu identična onoj za Xbox 360 (ne računajući, naravno, činjenicu da nije ograničena na skromnih 720p), Ultimate Carnage i za današnje prilike izgleda veoma dobro, mada ne može da stoji rame uz rame sa vizuelnim spektaklom kakvi su DiRT ili GRID. To znači da mu je i zahtevnost nešto niža, pa će u njemu moći da uživaju i vlasnici jačih GeForce 6 kartica, dok mu je, ako želite da ga vidite u punom sjaju, neophodan neki procesor sa dva jezgra u kombinaciji sa 8800GT ili ATI ekvivalentom. Zvučna

podloga nas je pomalo razočarala – semplovi su očekivano reciklirani iz prethodnika, ali je komercijalna muzička podloga koju su činile pesme Nickleback-a, Rob Zombie-a, The Vines, Yellowcard-a, Megadeth-a itd., ustuknula pod naletom izvođača koji su svoje mesto na soundtrack-u dobili pre svega zbog činjenice da su bili mnogo jeftiniji za licenciranje.

Ultimate Carnage je, i pored određenih manjkavosti vezanih za kontrolni sistem, uspeli rimejk, i kao takav predstavlja odličnu arkadu u kojoj će pre svega uživati igrači koji nisu proveli mnogo vremena uz Flatout 2.





PA RECI HOP

PRVO SKOČI



# PURE



[WWW.PUREVIDEOGAME.COM](http://WWW.PUREVIDEOGAME.COM)



PLAYSTATION 3



© Disney, "B", "PS3" and "PLAYSTATION" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.





GameTap/Spicy Horse  
[www.gametap.com/grimm](http://www.gametap.com/grimm)

# AMERICAN MCGEE'S GRIMM SEASON 1, EPISODES 1 & 2

American McGee! Čudan čovek, sa čudnim imenom i čudnim igrima koje se vezuju za njega. Počeo je kao dizajner za id Software, gde je radio na klasicima poput Doom i Quake serijala. Ipak, pravu slavu stiće tek kada se prebacio u EA i potpisao svoju prvu samostalnu igru – American McGee's Alice. Igra je postala instant-hit i odlikovala se mešavinom nekoliko žanrova, kao i nestvarnom, ludačkom atmosferom koja je do tada bila rezervisana isključivo za dalekoistočne horor naslove. Od tada McGee nekako ostaje u senci svog prvenca – American McGee presents: Scrapland je (možda nepravedno) marginalizovan u igračkom svetu, dok je American McGee presents: Bad Day L.A. pokupio neke od najgorih kritika viđenih u poslednjih nekoliko godina. I tako smo dobili American McGee's Grimm, koji bi trebalo da vrati McGee-ja na vrh.





**Z**a slučaj da niste znali, Grimm ima dvojako značenje – sa jedne strane poziva se na bajke braće Grimm, a sa druge predstavlja ime glavnog protagonista igre. Radnja, tj. zaplet je sigurno najbolji element ove igre. Igra vas upoznaje sa problemom koji je nastao kada su bajke, originalno zamišljene da budu poučne, toliko razvodnjene da je prvenstveni edukativni karakter potpuno zanemaren, i iste su korišćene kao uspavanke, sa hepiendom, sunašcem, šećerlemama i dugama na nebu. Tu na scenu stupa gnusna karikatura Grimm, koji namerava da vrati svim bajkama originalni karakter i pretvori ih u priče strave i užasa kakve je i trebalo da budu. Ili bar to tako on tvrdi.

Grimm žanrovski spada u onu vrstu arkadnih platformi u koju spada i veliki hit Psychonauts, koji doduše ima znatno više avanturističkih elemenata od Grimm-a. Dakle, vodićete svog junaka iz trećeg lica i pomagaćete mu da se otarasi svih sladunjavih elemenata kojima bajke danas obiluju. Taj težak posao ćete izvršavati na vrlo jednostavan način – klasična miš/WASD kombinacija i jedan taster za skok su sve što će vam biti potrebno. Krećući se kroz svet bajki, Grimm će oko sebe vizuelno širiti zlobu i tamu koje će se na početku hvatati za zemlju i sitno rastinje, a kasnije, kada mu moć poraste, na drveće, građevine, pa čak i ljude koji će u Grimm-ovoj blizini postati oličenje očajja, tuge i straha. To je ukratko i cilj igre – od nivoa do nivoa će se od vas tražiti da određenu scenu “pomračite”, i tako je pripremite za sledeću fazu bajke.

Do trenutka pisanja ovog članka pojavile su se prve dve epizode prvog serijala igre. Grimm je, dakle, još jedna od onih igara koje će, poput Sam & Max serijala, izlaziti sporadično, u epizodama. Planirano je da u toku avgusta izađe još šest epizoda, a za kraj 2008. i početak 2009. godine najavljene su još dve sezone.

Prve dve epizode – A Boy Learns What Fear Is i Little Red Riding Hood su klasični radnju ne treba posebno prepričavati, ali bi pri samom spominjanju ovih bajki trebalo istaknuti prvu od nekoliko velikih zamerki koje, nažalost, Grimm-a čine jednom ispodprosečnom igrom. Naime, na početku igre dato vam je da pogledate tzv. “svetlu” verziju priče, da bi na kraju, posle igracke intervencije, mogli pogledati i “mračnu” verziju. Ovaj koncept je, nažalost, jedina prava vodilja kroz igru – sam gejملهj će brzo postati rutina koju je potrebno što pre izvršiti da biste videli drugu varijantu priče, i to je sve. Kada jednom to uradite, nećete osećati ama baš nikakvu želju da ponovo odigrate neki nivo. Ovo je očigledno pretpostavio i distributer, koji je delimično sanirao ovaj problem pravljnjem Internet top-liste na kojoj se nalaze igrači koji su





najbrže završili epizodu. Trenutni rekord za drugu epizodu zakucan je na devet minuta, što najavljuje sledeći veliki problem – igra je, jednostavno, prekratka, čak i ako je igrate polako i obazrivo, neće vam trebati više od 25 minuta da je završite. Ovo može biti mač sa dve oštrice, pogotovo kada shvatite da igra nikako ne može ni biti duža, jer bi postala smrtno dosadna.

Dalje. Ja sam lično pristalica ideje da (ako je igra stabilna, naravno) dobra zamisao i zarazan gejmpler mogu odvratiti igrača od eventualnih tehničkih nedostataka, ali je Grimm zaista preterano ružan. Iako je dizajn likova i nivoa prilično interesantan, igra grafički izgleda kao da je izašla iz sredine devedesetih, sa sve ispranim teksturama, ostrim ivicama i nedostatkom detalja. Čak je poređenje ove igre sa nekoliko godina starim hitom Psychonauts besmisleno i smešno. Potpuno je nejasno zbog čega se razvojni tim nije malo potrudio i ispeglaio naslov – doduše, možemo se nadati da će u narednim epizodama ovaj propust biti koliko-toliko saniran.

I za kraj treba spomenuti još jednu stvar. U jednom nivou, dok Grimm trčkara školskim dvorištem, srećna dečica iz "svetle" varijante priče postaće vrlo, vrlo nesrećna dečica u "mračnoj" varijanti. Kada ovo kažem, mislim na nekoliko prilično odvratnih scena gde ćete videti tu decu obešenu za penjalice i prikucanu za klackalice. Potpuno nepotrebno preterivanje koje vam nikako neće izmamiti osmeh na licu, već će vas ostaviti zabezeknute, sa blagim osećajem mučnine u stomaku.

Čemu sve to, gospodine McGee?

## American McGee's Grimm – Season 1 Episodes 1&2

Za: Ideja

Protiv: Zastarela grafika, nedovoljno iskorišćen potencijal, monotono

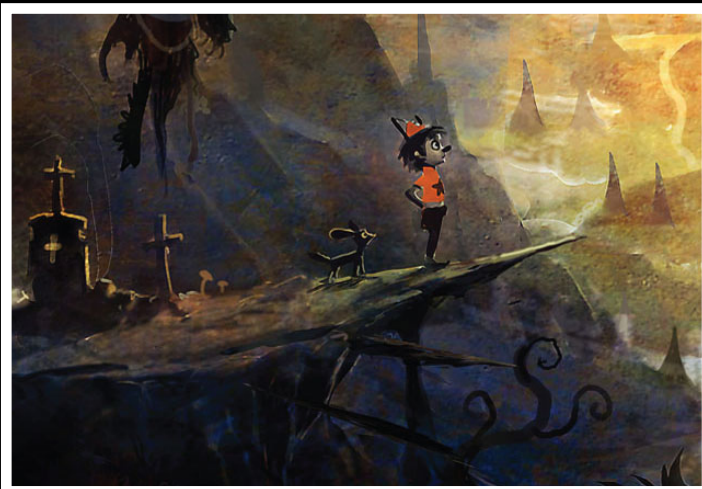
Minimalna konfiguracija: Pentium 4 na 2.4 GHz, 512 MB RAM-a i nVidia 6200+ ili ekvivalent sa 128 MB VRAM-a

Test konfiguracija: P4 D820 2.8GHz, 1GB DDR2 RAM, GeForce 7600GT, radi savršeno

Kontakt: [www.gametap.com](http://www.gametap.com)

Cena: Prva epizoda besplatna, za ostale potreban GameTap GOLD paket

OCENA **80** PC







# WARHAMMER<sup>®</sup> ONLINE

## AGE OF RECKONING<sup>™</sup>

[WWW.WAR-EUROPE.COM](http://WWW.WAR-EUROPE.COM)

GOA

© 2008 Games Workshop Limited. All Rights Reserved. Games Workshop, Warhammer, Warhammer Online, Age of Reckoning, and all associated marks, names, races, race insignia, characters, vehicles, locations, units, illustrations and images from the Warhammer world are either ©, ™ and/or © Games Workshop Ltd 2000-2008. All Rights Reserved. EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the US and/or other countries. GOA and the GOA logo are trademarks of France Telecom - Division Contentus. All other trademarks are the property of their respective owners.







Beenox/Activision  
[www.kungfupandagame.com](http://www.kungfupandagame.com)

# KUNG FU PANDA

Kung Fu Panda je još jedna igra urađena na osnovu filma. Iako je većina igara koja je napravljena po uzoru na neki film završila u prašnjavom budžaku nečije sobe (mnoge su čak bile tempirane da imaju isti datum izlaska sa premijerom filma koji obrađuju), izgleda da ova igra neće ići njihovim stopama i neće predstavljati bezobrazni pokušaj da se ugrabi koji dolar na osnovu slave filma.

autor: Vladislav Herbut

**K**ung Fu Panda prati priču mladog pande koji želi da postane veliki kung fu majstor. Naš glavni junak panda Po će kroz savladavanje borilačke veštine kung fua morati i da se bori protiv zlog Tai Lung-a, koji je posle dvadeset godina provedenih u tamnici uspeo da pobegne i sada je prilično ljut zbog izgubljenog vremena. Učitelj Master Shifu će pomagati našem junaku da ostvari svoj san i postane čuveni Zmajev Ratnik. Ipak, Po neće moći sam da se suoči sa Tai Lung-om, pa će mu u tome pomoći grupa najpoznatijih kung fu majstora poznatih pod imenom Furious Five.

Sama igra predstavlja kombinaciju platforme, arkadne tuče i pokojeg logičkog problema. Na početku imate







izbor od samo dva osnovna udarca (slabi, ali brzi i jaki, ali spori, logično, zar ne?), ali njihovim kombinovanjem možete dobiti nekoliko vrlo efikasnih kombo udaraca. Panda Po kao glavni adut koristi svoju konstituciju koja mu omogućava nekoliko jakih i ujedno komičnih poteza, na primer, panda kotrljanje ili panda zemljotres. Pored toga, cela igra obiluje komičnim elementima, s obzirom da glavni junak i ne može baš da se ubroji u najspretnije heroje. Svaki nivo stavlja pred vas nekoliko legendarnih zadataka i pokoji sporedni. Zadaci često ubrajaju spasavanje nevinih zečeva koje maltretiraju zli veprovi i slično. Po svim nivoima razbacani su novčići koje treba sakupljati, jer ih kasnije možete iskoristiti u međunivoima za unapređivanje postojećih tehnika i osobina, kao i kupovinu nove odeće.

Igra koristi standardnu formulu za ovaj žanr igara. Tako ćete se susretati sa gomilom manjih protivnika koji se lako



S obzirom da se Po nije sam uputio u ovu pustolovinu, već su mu u pomoć pritekli i članovi grupe Furious Five, to znači da ćete imati priliku da vodite i ostale kung fu majstore. Svaki od ovih majstora ima svoj stil borbe i način igranja. Majstori su u stvari životinje po kojima su nazvani i kung fu stilovi. Posebno je interesantna bogomoljka, s obzirom da je u pitanju kung fu buba. Tu su i zmija, tigrice, majmun i ždral (koji može da leti i, samim tim, brzo da izvuče Po iz nekih opasnih situacija). Protivnici su šaroliki i predstavljeni životinjama koje su u većini slučajeva negativci u crtanim filmovima, na primer, krokodili, veprovi i slično.

Igru Kung Fu Panda pokreće dobar endžin koji krase lepa grafika. Glasovi u igri su veoma slični glasovima junaka iz filma. Postoji i multiplejer koji omogućava istovremeno igranje do četiri igrača,





a neke od igara su panda verzije igre memorije i mahjonga, mada se sve igre u multiplejeru moraju prvo otključati da bi se mogle igrati. Ove igre se otključavaju tako što u toku singleplejer režima igranja pokupite neku vrstu specijalnog novčića na nekom od nivoa.

**„Igru Kung Fu Panda pokreće dobar endžin koji krasi lepa grafika. Glasovi u igri su veoma slični glasovima junaka iz filma. Postoji i multiplejer koji omogućava istovremeno igranje do četiri igrača“**



Glavni nedostatak u igri je to što je igra očigledno namenjena fanovima ovog animiranog filma, s obzirom da su ciljevi u nivoima često veoma loše opisani. U većini slučajeva nećete ni znati zašto nešto radite, ako niste pre toga pogledali film. Mada, i pored ovog nedostatka, Kung Fu Panda je zabavna igra, jedna od retkih igara koja je napravljena po uzoru na film a čije igranje ne predstavlja totalni i uzaludni gubitak slobodnog vremena. Komičnih situacija ima na svakom koraku, a i pojava glavnog junaka je komedija sama po sebi.

U svakom slučaju, ako ste do sad mislili da su pande lenje i spore životinje koje veći deo dana provode spavajući ili hraneći se, panda Po će vas razuveriti i pokazati da i veliki crno-beli medvedi mogu da postanu poznati kung fu majstori.



## Kung Fu Panda

Za: Interesantni likovi i zanimljivi nivoi. Komični dijalozi. Zabavna igra.

Protiv: Manji problemi sa kamerom. Igra je prelaka.

Minimalna konfiguracija: CPU 2.4 GHz, RAM 512 MB, VGA sa 128 MB i podrškom za DirectX 9.0

Test konfiguracija: CPU Intel Pentium D Dual Core 3.0 GHz, RAM 2 GB DDR2, VGA nVidia GeForce 8800GT 512 MB DDR3...konfiguracija koja sigurno ispunjava san pande Po a da postane Zmajev Ratnik, i to u punom sjaju, sa svim detaljima na maksimumu.

Kontakt: [www.kungfupandagame.com](http://www.kungfupandagame.com)

Cena: Oko 15 evra

OCENA

79

PC, PS2, PS3,  
X360, DS, Wii.



# PCIGRE.NET



# PCVesti

<http://www.pcvesti.com/>



NAJSVEŽIJE INFORMACIJE IZ SVETA AUTOMOBILIZMA

NOVITETI I TESTOVI AUTOMOBILA I OPREME

IZVEŠTAJI SA SAJMOVA



[WWW.SPEED-INDUSTRY.COM](http://WWW.SPEED-INDUSTRY.COM)

TUNING & STYLING SAVETI, AUDIO I TECH OPREMA

NAJAKTUELNIJI CENOVNIK

MUZIKA, FORUM I CHAT





Project Soul/Ubisoft  
Web: <http://soulcalibur4.namcobandaigames.com/>

# SOULCALIBUR IV

Iako nije realan kao Virtua Fighter ili brutalan poput Mortal Kombat-a, nijedan aktuelni serijal borilačkih igara nije toliko voljen kao Soulcalibur. S obzirom na kvalitet prethodnih ostvarenja, ali i podatak da je ovo premijerno izdanje za PlayStation 3 odnosno Xbox 360, njegov izlazak je čini se, dočekan sa većom pažnjom nego ikada.





autor: Vladimir Dolapčev

Ako postoji definicija klasičnog nastavka, onda je nju Soulcalibur IV definitivno sledio, nastavljajući da se nadograđuje na ono što je uspostavio Soul Edge pre više od 10 godina. O tome možda i najviše svedoči izbor boraca koji se popeo na više od 30, što je naravno svojevrsni rekord, a među omiljenim junacima iz prošlosti koji su opet našli svoje mesto, ovoga puta je i nekoliko novih likova koji su zaista dobro osmišljeni. Među njima, posebno treba izdvojiti Hilde, princezu izmišljenog evropskog kraljevstva ali i



Darth Vadera, koji se pomalo iznenađujuće, zaista dobro uklopio u roster. Ipak, ideja da se dva univerzuma ukrste nije prošla baš sjajno, iako su se autori potrudili da smisle priču koja će joj dati legitimnost. To će pre svega osetiti vlasnici Xbox 360 konzole koji su umesto Vadera kao svoju ekskluzivu dobili Yoda-u, koji predstavlja ono što se na engleskom slikovito opisuje kao "broken character". Iz nekog razloga, njega ne možete bacati, ili zbog visine napasti iole visokim udarcima, a to ne kompenzuje čak ni njegova prilična sporost. The Apprentice koji postaje deo Star Wars-a sa

igrom Force Unleashed koja tek treba da se pojavi, stoji mnogo bolje, ali se čini da on nije najbolje izbalansiran, što ćete verovatno osetiti i u nekom od single player modova. Njihov izbor je manje-više uobičajen. Standardni arcade ne treba posebno objašnjavati, a u odnosu na njega, Story se ne razlikuje mnogo, osim što postoji uvod i rasplet. On je iznenađuje kratak, pa je za kompletiranje dovoljan i jednocifren broj minuta. Tower of Lost Souls to kompenzuje u dobroj meri, jer





ćete u njemu definitivno provesti mnogo sati, boreći se sa stotinama protivnika dok se uspinjete i silazite niz toranj. Ovde je kompletan fokus dat na takozvane endurance borbe sa većim brojem boraca, i specijalne, odnosno opcione ciljeve koji će vam donositi dodatnu opremu. Nadogradnja oklopa, odnosno prilagođavanje likova vašem stilu igranja ima veoma važnu ulogu, pa tako npr. možete žrtvovati maksimalnu energiju da biste unapredili snagu, odbranu i sl., već u zavisnosti od afiniteta koje gajite. Tu je naravno i mogućnost da kreirate potpuno novog karaktera iz nikad moćnijeg editora, kojim možete postići vrlo impresivne rezultate, što dokazuju brojni primeri koji se već mogu pronaći na netu. Svoje "radove" možete podeliti sa svetom ako posedujete Internet konekciju, s obzirom da je u igru po prvi put integrisana online podrška, predstavljena kroz ranked i non ranked mečeve. Testiranje smo obavili na ADSL konekciji na 1,5mb na kojoj je lag ponekad ozbiljan problem, a slične simptome prijavljuju i korisnici sa višestruko jačim linkovima. Nadajmo se samo da će to biti ispravljeno nekim patchom.

Kada je reč o samom izvođenju, promene nisu toliko izražene. Spiskovi udaraca nisu su se preterano menjali, što znači da nema potrebe da ih učite iznova a borba je

nego uočljiva. Novi način dovršavanja protivnika koji je dugo čuvan u tajnosti napravljen je tako da direktno destimulise preterano defanzivno igranje. Naime, ako se previše branite, možete dospeti u tzv. „soul crush“ stanje, kada protivnik ima šansu da vas dovrši jednim udarcem. Ipak, daleko od toga da se sada forsira srljanje – radi se samo o tome da više niko ne može da zada par udaraca i onda čeka da istekne predviđeno vreme pritom se samo braneći. Borbene arene



generalno deluje veće nego ranije, ali je protivnike i dalje prilično lako moguće izgurati iz ringa, što će još jednom podeliti igrače.

Navika da svaki Soulcalibur izvlači maksimum iz sistema za koji je rađen znači da smo i od ovog nastavka očekivali zaista mnogo, pa i naš utisak da je reč o jednoj od najboljih igara za PlayStation 3 i Xbox 360 sigurno ne predstavlja veliko iznenađenje. Izgled likova i samim borilišta je sa tehničke i dizajnerske strane zaista na izuzetno visokom nivou, sve uz stabilnih 60 frejmova u sekundi i animaciju od koje još uvek zastaje dah. Po običaju, najavljiivač odnosno sami junaci ne zvuče preterano ubedljivo, ali valjda to,

uz nezaobilaznu orkestarsku muzičku podlogu, čini Soulcalibur prepoznatljivim. Osim po ekskluzivnim likovima i kontrolnom sistemu koji sigurno više "leži" Sonyjevom kontroleru, dve verzije se jedino razlikuju po tome što je PS3 varijantu moguće instalirati na hard disk, što značajno smanjuje vreme potrebno za učitavanje. Sa grafičke strane, razlike praktično ne postoje.

Iako ne donosi ništa revolucionarno, Soulcalibur IV je sjajan nastavak i sigurno najzabavnija borilačka igra za trenutno aktuelne igračke platforme.

### Soulcalibur IV

Za: Online podrška, izuzetan create a player, sjajan izbor boraca, fenomenalna grafička rešenja i mogućnost menjanja karakteristika likova.

Protiv: I dalje nema tag mečeva, zvučna komponenta je mogla biti kvalitetnija, Yoda se nikako ne uklapa u ostatak roстера.

Platforma:

Kontakt: [www.compland.co.yu](http://www.compland.co.yu)

Cena: 5.999 dinara

OCENA

88

PlayStation 3,  
Xbox 360

kao i uvek do sada izuzetno tečna i brza, istovremeno vrlo privlačna za početnike, ali sa dovoljno dubine da razlika između njih i veterana serijala uvek bude više



# RISE OF THE ARGONAUTS



“ONE OF THE MOST ANTICIPATED  
RPG’S OF 2008”

IGN



© 2007 THE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED ("CODEMASTERS"). ALL RIGHTS RESERVED. "CODEMASTERS" IS A REGISTERED TRADEMARK OWNED BY CODEMASTERS. "ARGONAUTS™", "THE RISE OF THE ARGONAUTS™" AND THE CODEMASTERS LOGO ARE TRADEMARKS OF CODEMASTERS. UNREAL® IS A REGISTERED TRADEMARK OF EPIC GAMES, INC. UNREAL® ENGINE. COPYRIGHT 1998 - 2006 EPIC GAMES, INC. ALL OTHER COPYRIGHTS OR TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS AND ARE BEING USED UNDER LICENSE. DEVELOPED BY LIQUID ENTERTAINMENT INC. AND PUBLISHED BY CODEMASTERS

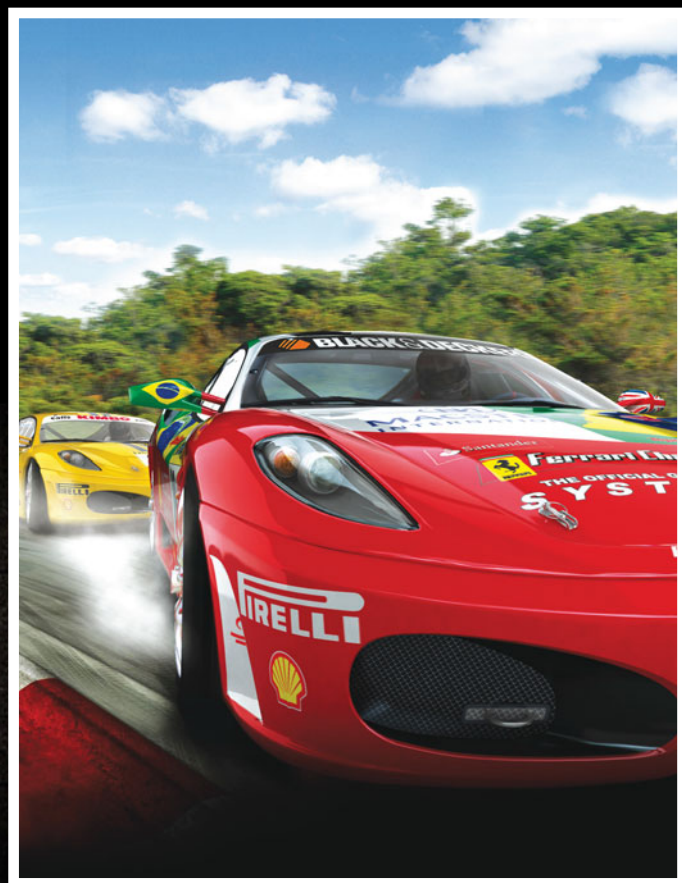




Eutechnyx/System 3  
Web: [www.system3.com/fc/](http://www.system3.com/fc/)

# FERRARI CHALLENGE TROFEO PIRELLI

Nije potrebno da provedete mnogo vremena uz Ferrari Challenge da biste shvatili da je u njegov razvoj uloženo zaista mnogo ljubavi prema najpoznatijem i najcenjenijem automobilskom brendu na svetu. Kao istinski zaljubljenik u fabriku sa crnim konjićem na amblemu, Mark Cale i njegov tim stvorili su igru koja više nego ijedno slično ostvarenje do sada uspeva to da demonstrira.





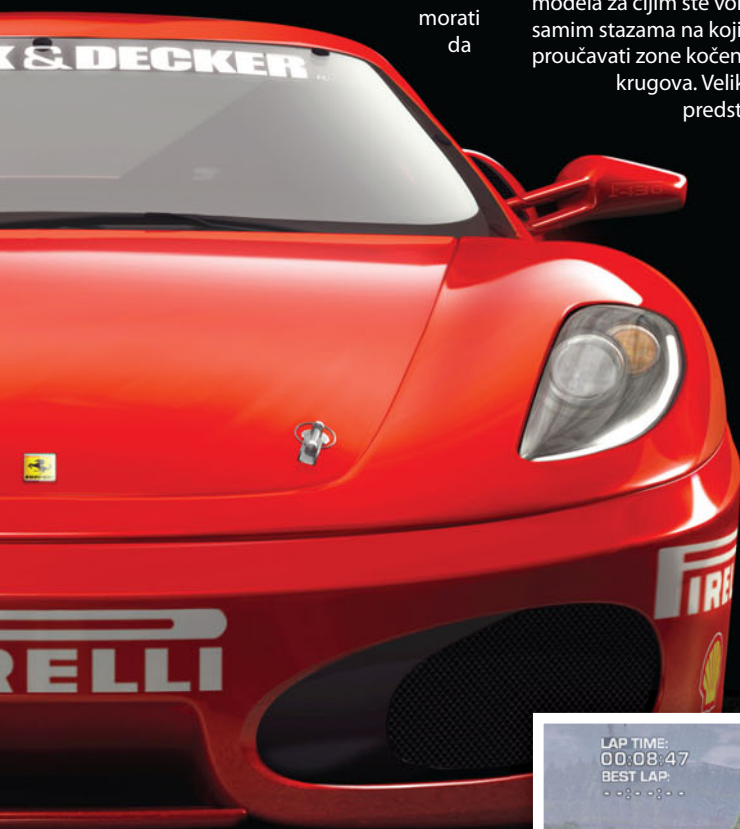
**B**ez obzira što su autori u intervjuima često komentarisali Gran Turismo i njegove nedostatke, daleko od toga da Trofeo Pirelli ima mnogo veze sa njim. Pre svega, za razliku od najpopularnije simulacije vožnje na svetu, ovde kontrolni sistem, ipak, nije toliko zahtevan. Iako su imali sve uslove da idu na potpunu realističnost (tu pre svega mislimo na angažovanje Bruna Sene, koji je obavio desetine sati testiranja i davao iscrpne podatke razvojnom timu), System 3 je potpuno pravilno zaključio da takav pristup odbija najveći deo igrača koji nije zainteresovan da provodi dane učeći staze ili da kupuje preskupu dodatnu opremu u obliku volana. Ipak, Ferrari Challenge je po svojoj ozbiljnosti daleko bliži ostvarenju Polyphony-ja nego, recimo, GRID-u, Project Gotham Racing-u i sličnim vožnjama, koje se obično reklamiraju kao kompromis između simulacije i arkade. Doduše, na raspolaganju vam je nekoliko nivoa asistencije, ali je čak i uz njihovu pomoć, zaista potrebno dosta veštine da ne biste svaku krivinu završavali u šljunku.

Jednostavno, već od starta cete morati da

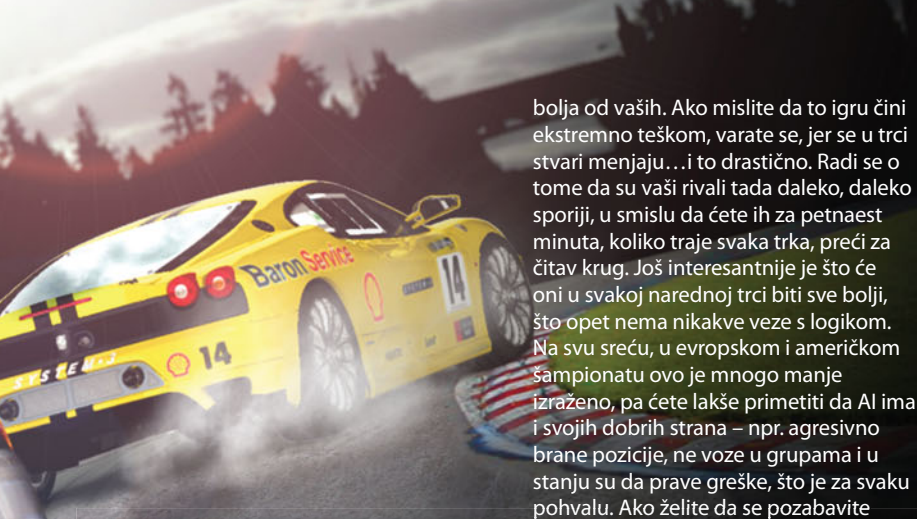
se pomirite sa činjenicom da je inercija vrlo realno dočarana, i da kočenje van prave deonice puta nikako ne može da se završi povoljno po vas. Posle svega rečenog, može se steći utisak da je ovo ostvarenje pravljeno samo za pasionirane ljubitelje žanra, što, u principu, i jeste tačno. U prevodu, to znači da ćete morati da se upoznate sa karakteristikama modela za čijim ste volanom, ali i samim stazama na kojima treba pažljivo proučavati zone kočenja barem nekoliko krugova. Veliko olakšanje pritom predstavlja činjenica da je Ferrari Challenge, za razliku od Gran Turismo-a, sjajno optimizovan za džojped, koji ni u kom slučaju ne predstavlja hendikep.

Kada prvi put startujete igru, naš savet je svakako da se uputite u

nesvakidašnji tutorial. Naime, na vrlo zahtevnoj Ferrari-jevoj test stazi u Maranello-u imaćete priliku da se upoznate sa svim mogućim tipovima krivina, i nakon dva odvožena kruga dobićete izveštaj o tome kako ste se pokazali. Za sve što uradite, dobićete komentar, odnosno sugestiju (npr. da li ste određeni zavoj prošli na pravi način) o tome da li ste uopšte spremni da se upustite u druge izazove, od kojih je najveći upravo Ferrari Challenge. U njemu se možete isključivo naći za volanom F430 i učestvovati u jednom od tri šampionata (Italija, Evropa, SAD) koji se održavaju na mnogim poznatim trkačkim pistama širom sveta, izuzetno verno prenesenim iz stvarnosti, iako je nekoliko pod fiktivnim imenima zbog problema sa licenciranjem. Svaki vikend sastoji se od dve trke kojima prethode kvalifikacije, gde imate oko 7 minuta da se izborite za što bolju startnu poziciju. Pritom, zaista ćete morati da date sve od sebe, jer upravo ovde AI pokazuje sve svoje nedostatke. Uzmimo za primer već prvu trku italijanskog šampionata u Monci, gde je praktično nemoguće izboriti mesto u samom vrhu, jer kompjuterski kontrolisani vozači ostvaruju vremena koja će sigurno biti barem 3-4 sekunde







bolja od vaših. Ako mislite da to igru čini ekstremno teškom, varate se, jer se u trci stvari menjaju... i to drastično. Radi se o tome da su vaši rivali tada daleko, daleko sporiji, u smislu da ćete ih za petnaest minuta, koliko traje svaka trka, preći za čitav krug. Još interesantnije je što će oni u svakoj narednoj trci biti sve bolji, što opet nema nikakve veze s logikom. Na svu sreću, u evropskom i američkom šampionatu ovo je mnogo manje izraženo, pa ćete lakše primetiti da AI ima i svojih dobrih strana – npr. agresivno brane pozicije, ne voze u grupama i u stanju su da prave greške, što je za svaku pohvalu. Ako želite da se pozabavite

Sa tehničke strane, igra nas nije razočarala, ali posle svih najava, očekivali smo malo više. Ferrari Challenge blista kada je reč o modelima automobila i staza koje apsolutno odgovaraju stvarnosti, a trke po kiši predstavljaju poseban doživljaj u kome ćete uživati, bez obzira što značajno povećavaju težinu. S druge strane, iako je okolina za klasu bolje urađena od Gran Turismo 5 Prologue, ipak nije preterano detaljna, a frame rate povremeno ima primetne padove. Zvučna podloga je solidna, najviše zbog odličnih semplova rada motora, nešto manje zbog muzike koja vas prati na trkama, naročito jer je broj pesama prilično skroman.

Posle svega rečenog, jasno je da odluka o nabavci zavisi samo od vas, iako je kvalitet igre neosporan, što joj i donosi naš Silver Award. Ako volite Ferrari-jeve modele i pritom više cenite simulacijski aspekt od arkadnog, Trofeo Pirelli je, i pored nekoliko mana, odličan izbor.

## Dodatni sadržaj

Smela najava da će se u Ferrari Challenge-u naći apsolutno svaki model koji je izašao iz fabrike Enca Ferarija, počela je da se ostvaruje pojavljivanjem prvog download paketa u avgustu koji donosi pet novih automobila i Nirburgring, dok su za septembar najavljene staze poput Monaka, Barselone, Hungaroringa. Naravno, preuzimanje ovog sadržaja neće biti besplatno, već ćete morati da izdvojite oko pet evra za svaki, što je u našim uslovima vrlo teško ostvarljivo.

## Pravi Ferrari Challenge

Velika želja vlasnika Ferrari-ja da dožive pun potencijal svojih ljubimaca, izrodila se 1993. u Ferrari Challenge šampionat, koji se od tada pa do danas održava na nivou Italije, Evrope i SAD-a. U početku je jedini dozvoljeni model bio 348 Berlinetta, da bi ga kasnije redom nasledili F355 Berlinetta, 360 Modena i, trenutno aktuelni, F430 Challenge koji se ekskluzivno koristi od 2006. godine. Baš kao i u igri, regionalni šampionati sastoje se od ukupno sedam trka, od kojih poslednja nosi naziv World Finals i okuplja vozače iz sva tri prvenstva.



nekim drugim automobilom, osim kroz time trial to možete učiniti i putem posebne Trophy serije, gde ćete voziti mini šampionate sastavljene od tri trke. Pobjede i dobri plasmani donosiće vam nove automobile i kredite koji vam služe da biste ih dodali svojoj kolekciji. Izbor



Ferrari-ja je impozantan, i obuhvata oko pedeset vozila, od istorijskih modela do najnovijih kreacija.

Online opcija je, nažalost, vrlo siromašna i, osim single race režima sa maksimalno petnaest protivnika, ne nudi apsolutno ništa, pa samo ostaje nada da će to biti ispravljeno nekim patch-om u budućnosti, što je, nažalost, vrlo čest slučaj u poslednje vreme.

## Ferrari Challenge Trofeo Pirelli

Za: Odlično modelovani automobili i maksimalno autentične staze, upravljački model, prilično bogat singleplejer.

Protiv: AI je mnogo brži u kvalifikacijama nego u trci, povremeni padovi brzine animacije, multiplerer je nedovršen.

Kontakt: [www.system3.com/fc/](http://www.system3.com/fc/)

Cena: Oko 60 evra

OCENA

84

PS3, PS2, PSP,  
Wii, NDS





<http://www.rush-industry.net>

Games | 35mm | eXtreme | Orange taste | Binaries | Speed | Tech |  $\phi$ -art



SNK Playmore

# SNK ARCADE CLASSICS VOLUME 1

Virtual Console servis omogućio nam je da na Wii-ju ponovo uživamo u hitovima sa mnogih starijih igračkih sistema, ali, nažalost, po veoma "popularnim" cenama. SNK je sa SNK Arcade Classics kompilacijom odlučio da nas poštedi pojedinačne kupovine igara za NeoGeo.

autor: Nikola Jovanović

**N**a jednom DVD-u, za mnogo manje novca, dolazi nam 16 klasičnih naslova sa najdugovečnijeg 16-bitnog arkadnog/kućnog sistema. Art of Fighting, Baseball Stars 2, Burning Fight, Fatal Fury, KOF94, King of the Monsters, Last Resort, Magician Lord, Metal Slug, Neo Turf Masters, Samurai Shodown, Sengoku, Shock Troopers, Super Sidekicks 3, Top Hunter i World Heroes nalaze se na ovoj kompilaciji preneseni u svom originalnom izdanju, bez ikakvih modifikacija.



## King of Fighters '94 (1994)

Prvi deo besmrtnog serijala 2D VS borilačkih igara, u svoje vreme predstavljao je nešto sasvim novo. U jednu igru ubačeni su borci iz mnogih tada popularnih SNK-ovih tabačina (Fatal Fury, Art of Fighting i druge) sa NeoGeo-a, kao i nekoliko skroz novih likova koji su kasnije postali i zaštitni znak serijala. KOF '94 je na ovoj kompilaciji u svojoj originalnoj verziji iz 1994. godine, i nema sva unapređenja koja su dodata u nedavno objavljenom reizdanju (The King of Fighters '94 Re-Bout).



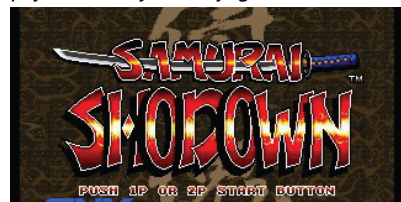
## Metal Slug (1996)

Verovatno najpoznatije akciono ostvarenje sa NeoGeo-a i prvi deo serijala koji nikada nije izgubio aktuelnost. Originalnog Metal Slug-a se sigurno sećate i iz lokalnih "rupa" i sličnih mesta gde su arkade nekada uživale popularnost i u našoj zemlji. Posle svih godina, prelepa animacija sprajtova i dalje izgleda lepo, a igrivost i zaraznost dobrih igara su, naravno, večni. Jedina "mana" Metal Slug-a je to što je već objavljen bezbroj puta na mnogim drugim reizdanjima.



## Samurai Shodown (1993)

Još jedan prvenac slavnog serijala Samurai Shodown inspirisan drevnim Japanom i mitologijom, uneo je svežinu u 2D borilačke igre, sa boricima koji koriste oružje, brutalne poteze, pa čak i "fatality" završnice. Ukoliko niste probali ovaj klasik, dugujuete sebi mnogo, a možete ga iskoristiti i za zagrevanje pred predstojeću Samurai Shodown Anthology kompilaciju koja će se pojaviti na Wii-ju do kraja godine.





# SNK Arcade Classics 1 vol.

## SNK Arcade Classics Volume 1

Za: Više NeoGeo klasika za manje pare.

Protiv: Nema nikakvog unapređenja u igrama, mali broj istih, nedostatak drugih neizbežnih NeoGeo hitova.

Platforma: Nintendo Wii.

Minimalna konfiguracija:

Test konfiguracija:

Kontakt:

Cena: Oko 30 evra

OCENA

80

Wii

REVIEWS

“Sudeći po naslovu kompilacije ovo je tek prvo izdanje, tako da uskoro možemo očekivati Volume 2 i sledeće koji će doneti još NeoGeo hitova koji su preskočeni ovoga puta. Ovaj naslov je svakako preporuka ukoliko ste ljubitelj klasičnih arkadnih igara, SNK-a i NeoGeo-a.”



Sengoku (1991)

Skrolujuće borilačke igre su svoju najveću slavu dostigle na CAPCOM-ovim arkadnim sistemima, dok su na NeoGeo-u bile i više nego neuobičajene, tako da je SNK-ov Sengoku serijal ostao u senci Final Fight-a i sličnih naslova, čak i pored svog kvaliteta i inovacija u izvođenju. Za ovu kompilaciju je čudan izbor prvog od tri nastavka, zbog toga što su kasniji delovi bili daleko kompletnija ostvarenja. U svakom slučaju, postoje velike šanse da prvi Sengoku nikada niste ni probali, a prelaženje igara ovog tipa po prvi put je uvek zagarantovana zabava, posebno udvoje.



Shock Troopers (1997)

Jedna od verovatno najboljih a najmanje poznatih igara za NeoGeo. Skrolujuća pucačina sa mogućnošću kretanja i po dubini ekrana, sa za NeoGeo fantastičnom grafikom i suludom akcijom, eksplozijama i boss-ovima. Možda i najveći dragulj ove kompilacije kada se u obzir uzme da do sada nije bilo reizdanja i mogućnosti da se igra nabavi preko drugih retro-gaming servisa (Xbox Live Arcade i PSN).



Super Sidekicks 3 (1995)

Ukoliko se ne sećate ovog naslova, onda definitivno nikada niste letovali u Crnoj Gori. Arkadna mašina koja je privlačila pažnju svih fudbalskih fanova u vreme pre FIFA i PES-ova. Danas vam Super Sidekicks može biti interesantan iz nostalgičnih razloga ili ukoliko želite da odigrate nešto sasvim drugačije od onoga na šta su vas novi naslovi u ovom žanru navikli.





# GAME

## hot spot



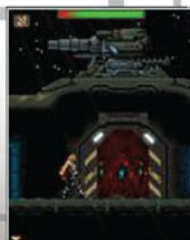
Pošalji SMS poruku sa  
kodom pored željene  
igrice na **5652**

**9817131**

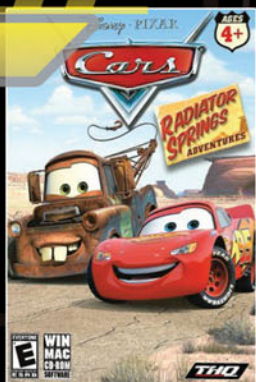
# TUROK



© Touchstone

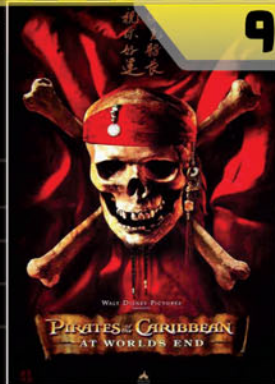


**9817129**



© Disney / Pixar

**9817118**



© Disney

Telefoni koji podržavaju ove igrice:

**NOKIA:** 2610, 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3650, 3660, 5100, 5140, 5140i, 5300, 5500, 6020, 6021, 6030, 6060, 6070, 6100, 6101, 6103, 6111, 6131, 6170, 6200, 6220, 6230, 6230i, 6233, 6234, 6260, 6270, 6280, 6600, 6610, 6610i, 6630, 6670, 6680, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7360, 7370, 7600, 7610, 7650, 8800, 8801, e80, n70, n71, n72, n73, n80, n90, n91, n92, ngage. **SIEMENS:** sx1, c65, c72v, cv65, sl85, c75, c75v, d75, cx65, cx70, cx75, cxv65, m65, m75, me75, s65, s65v, s68, s75, sk65, sl75, sp65, ef81, el71. **SHARP:** 550sh, 703sh, 770sh, 802sh, 902sh, 903sh, gx40, gx10, gx15, gx17, gx20, gx30, gx25, gx29. **MOTOROLA:** c380, c385, c650, v220, c975, c980, v975, v980, e1000, e1070, v1050, v1075, v1100, v115, v3x, v3xx, v3xxv, v6v, e396, e550, e770v, k1, k1v, l7, rkrk1, shv8, u6, v5, v300, v360, v360v, v3i, v500, v525, v535, v550, v5, v600, v635, z3, z2, z5, v235, v270, v280, v180. **LG:** e1100, e1200, e2200, e3300, ku800, i600v, u8110, u8120, u8150, u8330, u880, u8130, u8138, u8560, u900. **SAMSUNG:** d600, d800, d820, d900, z510, z540, d720, d730, e300, e310, e710, e810, e840, h660, h680, e880v, e330, e700, e800, e820, g350, p910, p940, z400, z400v, z520, z560, z560v, zv50, d500, d500e, e530, e720, e770, e880, x800, e860v, z130, z140, z140v, z150, z230, z300, z500, z500v, zm60, zv10, zv30, zv40, z100, z105, z107, z110. **SONY ERICSSON:** k790, k790, k800, k800i, w850, w850i, w900i, d750, k600i, k608i, k610, k610i, k700i, k750i, v600i, v630, v630i, v800, w550, w550i, w800, w800i, w810, w810i, z1010, z610, z610i, z800, f500i, k310, k310i, k500, k500i, k508i, k510i, w200i, w300, w300i, z500, z520i, z530, j300i, k300, k300i, f500i, k310, k310i, k500, k500i, k508i, k510i, w200i, w300, w300i, z500, z520i, z530i, j300i, k300, k300i, s700i. **SAGEM:** my400v, myc52, myc52i, myc52v, myc53, myv56, my800v, myc4, myv55, myv75, myx52, myx52m, myx52i, myx7, myz5, myv65, myv66, myv76, myv85, myw8, myx62. **ALCATEL:** ot565. **PANASONIC:** x400, x60, x700, x701, vs3.

livingmobile

Telefon treba da podržava GPRS i MMS. Učestovanjem u ovim SMS aktivnostima, postajete član SMS info kluba.  
5652 važi za Telenor i Telekom mreže.

cena poruke 120din+PDV





MODVI

# BACK TO HELLFIRE

Igra: Diablo 2

Kontakt: <http://bth.d2mods.com/>

U iščekivanju trećeg dela Diablo serijala, valja se vratiti korenima i podsetiti se onoga što je bilo ranije. Back to Hellfire mod je namenjen svima koji su zagubili diskove prvog dela Diablo-a, ali im se drugi još uvek mota po stolu ili fioci. Reč je o oživljavanju Hellfire ekspanzije, ali je BtH i mnogo više od toga.

Sve ono što je Diablo činilo legendarnim, ubačeno je u ovaj mod. Prisutno je svih pet klasa, tj. tri osnovne i dve iz ekspanzije. Dodate su još dve, varvarin i kontroverzni, ali nikada implementiran, krvavi mag. Varvarina znate iz drugog dela, dok je igranje sa krvavim magom pomalo specifično. Naime, on ne može da raspoređuje poene na sva četiri atributa, već su oni automatski stavljeni na vitalnost; nije u stanju da koristi veliku većinu oružja i oklopa u igri; za bacanje magija ne koristi manu, već zdravlje. Svaka od klasa poseduje tri skupa sposobnosti, sa po pet u svakom od skupova. Poene za dalje unapređivanje sposobnosti nećete dobijati kada dostignete novi nivo, već ćete ih nalaziti u vidu knjiga koje su raštrkane po svetu Hellfire-a. Obradovaće vas i vest da su ubačeni i neki od najpoznatijih sporednih zadataka poput Chamber of Bone, Halls of the Blind, ili autorove vizije Kravljeg nivoa nazvanog Goat Shrineroom.

Radnja je proširena u odnosu na original i podeljena u pet poglavlja. Da biste pomrsili konce gospodaru haosa, moraćete da prodete stotine njegovih podanika, od kojih je većina ubačena direktno iz Hellfire ekspanzije. U igri ćete naći i sve elemente koji su dodati tek u drugom delu, poput plaćenika, kocke za sklapanje predmeta, dragog kamenja, runa... Novi predmeti, kako specijalni tako i unikatni, našli su put do BtH moda.

Back to Hellfire bismo vam svakako preporučili, ako ste željni novih iskustava u svetu Diablo-a. Pored Median-a, o kome smo ranije već pisali, svakako jedan od favorita u takmičenju za najbolji Diablo 2 mod.







# IN THE WAKE OF GODS

Igra: Heroes of Might and Magic 3

Kontakt:

<http://wakeofthegods.strategyplanet.gamespy.com>

Neki klasici skoro nikada ne zastarevaju. Gotovo decenija je prošla od izdavanja trećeg dela Heroes of Might and Magic serijala, ali interesovanje za ovaj, po većini, i najbolji deo kompletnog serijala, ne jenjava. To potvrđuje i rad na modu po imenu In the Wake of Gods.

Doduše, kada bi ItWoG nazvali običnim modom, potcenili bismo silan rad koji su autori uložili u ovo ostvarenje. On je mnogo više od toga, on je proboj u samu srž i filozofiju igre. Iako poseduje sopstvenu kampanju, dolazi u paketu sa novim razvojnim alatima, koji će inovativnom moderu omogućiti da uradi šta god poželi sa HoMM-om. Ukoliko se upoznate sa radom u ER modeleru, koji je upotrebljen za izradu skripti u igri, možete slobodno prepravljati teren, gradove, heroje... Dalje možete ubacivati svoje slike, skripte, video fajlove, dijaloge, muziku. Ukratko, sve živo je podložno promenama.

Sama ItWoG kampanja urađena je uz minimalne modifikacije osnovnog koncepta igre. Priča povezuje događaje iz trećeg i četvrtog HoMM-a, te će biti objašnjena sudbina Erathije i razlog zbog kog su dešavanja četvrtog dela prebačena na novi kontinent. Postojeći gradovi i heroji su modifikovani, ubačeno je nekoliko novih herojskih sposobnosti, dok će gradnja, osim standardnih resursa, sada zahtevati i retki mitril. Igra je obogaćena i novim neutralnim jedinicama, dok će neke od njih biti novog, osmog nivoa, koji je rezervisan za tzv. izaslanike bogova. Igračka mehanika ostala je manje-više nepromenjena, ali jednu novinu treba izdvojiti. Sada ćete biti u mogućnosti da rušite osvojene gradove i na njihovim temeljima gradite one koji pripadaju vašoj rasi. Svakako značajna taktička promena koju će iskusniji igrači ceniti. Lista prepravki i novina je zaista pozamašna, te bismo ih iz daljeg izlaganja izostavili. To vas, naravno, ne sme sprečiti da dodatak skinete, instalirate i otkrijete ih sami.

Rad na ItWoG modifikaciji traje već gotovo sedam godina, ali su autori u poslednjih nekoliko godina zatajili sa poslom. Ukoliko ste ljubitelj bilo kog HoMM-a, ovaj mod nikako ne biste smeli da propustite. Pravac na kontakt link i saznajte zašto In the Wake of Gods nosi popularan naziv Heroes of Might and Magic 3½.







# SNOWREAL

Igra: Unreal Tournament 3

Kontakt: <http://snowreal.blogspot.com>

Najnoviji Unreal endžin je, poput starijih izdanja, veoma pogodan za izradu modova. Tome u prilog ide veliki broj kvalitetnih modifikacija, koje su izašle za kratko vreme otkad se pojavila treća inkarnacija Unreal Tournament-a. Naravno, ne govorimo o modovima koji unose sitne kozmetičke ili tehničke promene, već o onima koji, u suštini, menjaju igračku mehaniku, ne ustručavajući se da zaplove izvan FPS voda. U slučaju Snowreal-a, u vode agresivne sportske simulacije.

Daska za skijanje na mlazni pogon je samo jedna od novina koje je UT3 doneo. Ambiciozni moder pod nadimkom Squizmek zasnovao je svoje delo upravo na ovom detalju. Zamenio je standardne mape sunčanim planinskim vrhovima, izbacio oružje i naterao igrače da međusobno prepucavanje reše vratolomijama na snežnim stazama. Stići prvi na cilj je sada glavni zadatak, ali je tokom trke veoma važno zarađivati dodatne poene izvođenjem trikova. Njih za sada ima ograničen broj, ali raste sa svakom novom verzijom. Kompletan UT3 arsenal zamenjen je jednim jedinim oružjem, konkretno, kukom, kojom se možete kačiti na prolazeća vozila ili na druge igrače. Dobra vest je i da je autor ubacio podršku za kompjuterski vođene igrače, stoga se ne brinite da li ćete na serverima naći raspoložene ljudske protivnike. Na kontakt sajtu je u toku glasanje za nove elemente koje je moguće ubaciti u sledeću verziju, te i vi možete uticati na izgled i karakteristike budućeg Snowreal-a.

Čudno je kako izmena toliko malo elemenata ume u potpunosti da promeni srž igre. Još jedan dokaz da dobra ideja, kreativnost i trud predstavljaju dobitnu kombinaciju. Ukoliko ste zainteresovani da pomognete razvoj Snowreal moda, možete to učiniti kreirajući nove i interesantne staze. Autor je obezbedio nekoliko kostur-mapa i sve alate koji će vam u izradi novih biti potrebni.







# LOGITECH Z CINEMA

autor: Vukašin Nešović

**T**ržište računarske audio tehnike u Srbiji, kao i u svetu u poslednje vreme nije bilo posebno uzbudljivo. U nedostatku pravih inovacija sve se svodilo na evoluciju u domenu estetike. Audio segment je zbog toga jedno od retkih tržišta tehnike koje se može pohvaliti time da ne spada u grupu u kojoj proizvodi jako lako gube na vrednosti u prilično kratkom vremenskom periodu usled pojave novih i boljih modela. Koliko to može da bude pozitivno za kupce i njihov džep, toliko je frustrirajuće ako se shvati da nam se već godinama isporučuje reciklirana verzija istog proizvoda u novom našminkanom pakovanju. Sa nekim radikalnim inovacijama, Z Cinema je Logitech-ov pokušaj da se malo uzdrma ovo uspavano tržište i da se ljudima vrati interesovanje za neke nove audio sisteme.

Ako je u nazivu nekog audio sistema sadržana reč „cinema“, „theatre“ ili nešto u tom stilu, to bi automatski značilo da je u pitanju neki 5.1 ili 7.1 sistem. Za Logitech Z Cinema to uopšte nije slučaj. Ono što je najzanimljivije kod ovog proizvoda je da se ipak sastoji od dva satelita, subwoofera i daljinskog upravljača, pored toga što se reklamira kao SRS TrueSurround HD audio sistem. Osnovna ideja po kojoj je ovaj koncept i realizovan je da se u satelitima nalaze standardni prednji zvučnici ali i oni podešeni tako da simuliraju zadnje satelite koji nedostaju. Iako deluje nestvarno kao i svaka nova tehnologija, u teoriji jako lepo zvuči, ali šta je sa praksom? Tu već nailazimo na probleme. Najveći „minus“ je što je tehnika pravljenja za idealno idealne uslove što se rasporeda tiče. To znači da ako vam prostorija u kojoj ste postavili sistem sadrži neki krupan komad nameštaja koji remeti idealan oblik

kvadra, ne samo da nećete doživeti kompletno iskustvo koji surround audio sistem treba da pruži već će to upropastiti i 2.1 stereo performanse koje krase ovaj sistem. Sva sreća pa je SRS opcionalna stvar, te ga možete po volji isključiti i uživati u „pravim vrednostima“ ovog sistema dok ne izbacite sav nameštaj iz prostorije.

Najgore od svega je što to nije jedina zamerka ovom sistemu, i daleko je od toga da je najkrupnija. Prilikom samog povezivanja sistema ozbiljno ćete se zapitati da li su ljudi iz Logitech-a bili potpuno pri sebi dok su to radili. Pored jako neobičnih konektora za satelite, kabla za napajanje na zadnjoj strani subwoofera sa integrisanim pojačalom, nalazi se samo još USB konektor. Iako smo povezali nebrojano mnogo audio sistema, što podrazumeva određenu rutinu oko čitavog posla, zbog ovog otkrića morali smo da konsultujemo

Kontakt: Logitech,  
www.logitech.com









uputstvo ne bi li ukapirali šta će koji đavo USB konektor tu. Ispostavilo se da sistem može da se poveže samo sa računarom i da je USB potreban radi 3D audio performansi koje se nisu bog zna kako pokazale. I nikako nam nije jasno zašto pored tako neophodnog USB-a nije ugrađen alternativni klasični 3.5 mm konektor.

Jedna od inovacija ovog sistema je svakako daljinski upravljač koji u kombinaciji sa pratećim softverom, takođe neophodnim za surround audio performanse, postaje jako korisno pomagalo. Pored tastera za kontrolu jačine basa, visokih tonova, jačine zvuka kao i ostalih standardnih opcija, na daljinskom upravljaču se nalazi i grupa tastera za kontrolu Windows media centra to jest za kontrolu raznih multimedijalnih programa za puštanje DivX ili DVD filmova, muzike, slika, čak i internet radija. Jedina zamerka koja se može uputiti na račun upravljača je

nedostatak pozadinskog osvetljenja što ume da bude jako naporno kada gledate neki film u atmosferi u kojoj se filmovi i gledaju, tj. u mraku. Navedene karakteristike daljinskog upravljača sa sobom opet, ma kako konkretne i potrebne bile, nose i još jedan prilično veliki. Naime, na zvučnicima se ne mogu naći komande za podešavanje bilo čega. To se može uraditi samo pomoću daljinskog upravljača ili preko softvera na računaru. Jedino što je ugrađeno, a da pomaže pri podešavanju je mali displej na desnom satelitu koji pokazuje šta trenutno „čakčate“ na računaru ili daljinskom, pa se može posmatrati više kao ukras jer jako lepo izgleda ako ništa drugo.

O audio performansama ovog sistema nije ostalo još mnogo toga da se kaže. Zbog ograničeno funkcionalne SRS TruSurround HD funkcije prilikom testa, Z Cinema je smo morali da posmatramo kao klasičan 2.1 sistem,

ne bi li izvukli maksimum iz njega, tako što smo isključili ovu naprednu opciju. Tada je izgledalo daleko bolje. Posle jako malo podešavanja dobili smo kristalno čist zvuk iz satelita (zbirne snage od 35W RMS-a) sa dobro izbalansiranim niskim tonovima (180W RMS za woofer).

Pored toga što je doneo brojne inovacije, Z Cinema je se prezentovao i sa nekim nelogičnostima, koje će mnogima biti praktično neoprostive. Zbog toga, smatramo da se ne može posmatrati kao pozitivno osveženje na tržištu već kao uvertira ili test proizvod za neki novi model koji bi sve pozitivne osobine ovog zaokružio u celinu i tek onda predstavio u punom sjaju. Do tada, Z Cinema bi mogao da pronade put do kupaca koji nameravaju da ga upotrebljavaju pretežno kao 2.1 sistem prikovani za računar, a ne kao bioskop u svojoj kući kako je to Logitech zamislio.



## Prilagodite svoju opremu svom načinu igranja

Uz pomoć Logitech periferija učinite igranje udobnijim i savršenijim, a sve sadržaje igre mnogo dostupnijim.

Ergonomski Logitech G5 miševi sa laserskom tehnologijom daju novu preciznost, brzinu i lakoću korišćenja.

Logitech G15 tastatura prilagođena za igrače pruža sav komfor na koji ste navikli.

Logitech ChillStream gamepad sa integrisanim ventilatorom, omogućava da igrate duže, jače i opuštenije jer će vam ruke ostati suve i hladne tokom igranja.

Logitech G25 volan sa pedalama za gas, kočnicu i kvačilo i menjačem sa šest brzina pruža vam pravo vozačko iskustvo. Sa ovim volanom više ne igrate samo igre nego se zaista trkate.



# GEJMIJALNO

Nije dovoljno samo da nabavite igru – neophodna je i kvalitetna periferna oprema koja će parirati njenom dizajnu i mogućnostima. Za igrače koji žele da budu još pokretniji, da igraju i zabave se na računaru, Logitech je kreirao proizvode koji maksimalno olakšavaju igranje i pružaju dodatnu slobodu.

[www.logitech.com](http://www.logitech.com)



Logitech.

Designed to move you™







# ASUS eeePC 1000

Kada je ASUS dosta pompezno lansirao svoju eeePC familiju ultra malih notebook-ova mnogi nisu očekivali previše od ovog koncepta. Ipak, originalni eeePC sa minijturnim ekranom od 7" je postigao neverovatan uspeh, pre svega zbog malih dimenzija i fenomenalno niske cene. Ipak, u ASUS-u su zaključili da postoje i korisnici koji žele nešto malo više pa su sada lansirali modele sa ekranom dijagonala 9" i 10", a kod nas na testu se našao veći uređaj.

autor: Miloš Hetlerović

**A**SUS eeePC 1000-H kako je tačna oznaka ovog modela, je samo jedna konfiguracija od nekoliko ponuđenih, za razliku od „originalnog“ eeePC-ja. Slovo H u oznaci označava da se radi o modelu koji ima standardni hard disk i preinstaliran Windows XP Home operativni sistem, a u opticaju su još i verzije sa 40GB SSD diskom, kao i sa Linux operativnim sistemom. Kako je evoluirao eeePC, tako je napredovala i tehnologija procesora, pa se u novim računarima nalazi Intel Atom N270 procesor, koji radi na 1.6GHz i donosi veliko poboljšanje u trajanju baterije i performansama u

odnosu na Celeron M koji se nalazio u prvobitnom 7" modelu. Novi notebook je opremljen sa 1GB DDR2 systemske memorije, što bi trebalo da obezbedi vrlo komforan rad kako u Linux, tako i u Windows okruženju. Kao i ranije tu su sve opcije za povezivanje, uključujući 3 USB 2.0 porta, LAN, 1.3Mpx web kameru, Bluetooth i WiFi, i to po najnovijem, 802.11n, standardu. Ipak, glavna prednost novog modela se ogleda u većem i znatno komfornijem ekranu dijagonale 10". Rezolucija ekrana je 1024x600 (u pitanju je wide format), što je znatno bolje od prvobitnog ekrana od 7", rezolucije

800x480 piksela. Sada pretraživanje Interneta deluje isto kao na „pravom računaru“, sve je mnogo preglednije, a i rad u poslovnim aplikacijama je olakšan. Na to treba dodati da se našlo i više prostora za tastaturu pa je ona sada znatno prijatnija za rad, a proizvođač navodi da je ona 95% veličine prosečne tastature u notebook računarima. Doduše, paktično jedina mala zamerka na ovaj računar ide na račun tastature, jer je malo slabijeg kvaliteta nego što bi smo voleli. Zanimljivo je da znatno povećanje ekrana nije mnogo uticalo na spoljne dimenzije, pa je novi model samo 4 cm duži, 1,5 cm

Kontakt: ASUS,  
www.asus.com





širi i 0,5 cm deblji – suštinski nije veliki gubitak kad imamo u vidu da znatno povećanje mogućnosti. EeePC 1000-H je oko pola kilograma teži od prethodnika, ali ako se odlučite za verziju sa 40GB SSD memorijom vaša torba će „oslabiti“ za 120 grama.

Novi ASUS ultra-portable notebook je, zahvaljujući i novom procesoru, ali i novim tehnologijama koje je ova kompanija razvila, mnogo štedljiviji i po pitanju baterije. Tako model sa hard diskom pruža oko 7 sati autonomnog rada, dok se kod SSD varijante ovo vreme produžava na

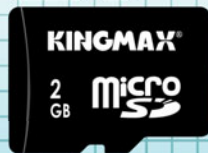
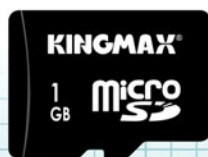
čitavih 8 sati, ili kako bi se to popularno nazvalo „One Day Computing“ – baterija traje praktično ceo radni dan. Super Hybrid Engine tehnologija koju je razvio ASUS omogućava korisniku da bira između više performansi računara ili dužeg trajanja baterije, pa je samim tim uređaj fleksibilan i može se prilagoditi svim potrebama.

Naravno, i izgled ovog „gedžeta“ je od suštinske važnosti korisnicima, pa je i tu eeePC 1000 napredovao – sada je završna obrada urađena od sjajnog materijala koji je vizuelno jako dopadljiv, a pri tom otporan i na ogrebotine. Ponovo kupci mogu birati između različitih boja, kojih je sada u ponudi čak šest, ali se očekuje da će i dalje najpopularniji ipak biti beli i crni. Veće dimenzije i bolje performanse su nažalost doprinele i da cena eeePC 1000-H bude viša nego što je to bio slučaj sa originalnim modelom, ali je opšte mišljenje da je dobitak itekako vredan dodatnih izdataka.

# KINGMAX®

*Yours forever*

www.kingmax.com



**Micro SD**  
1 i 2 GB



**Super Stick**  
1 i 2 GB



**U Drive Series**  
2, 4, 8 i 16 GB

www.tntdoo.co.yu

www.telix.rs

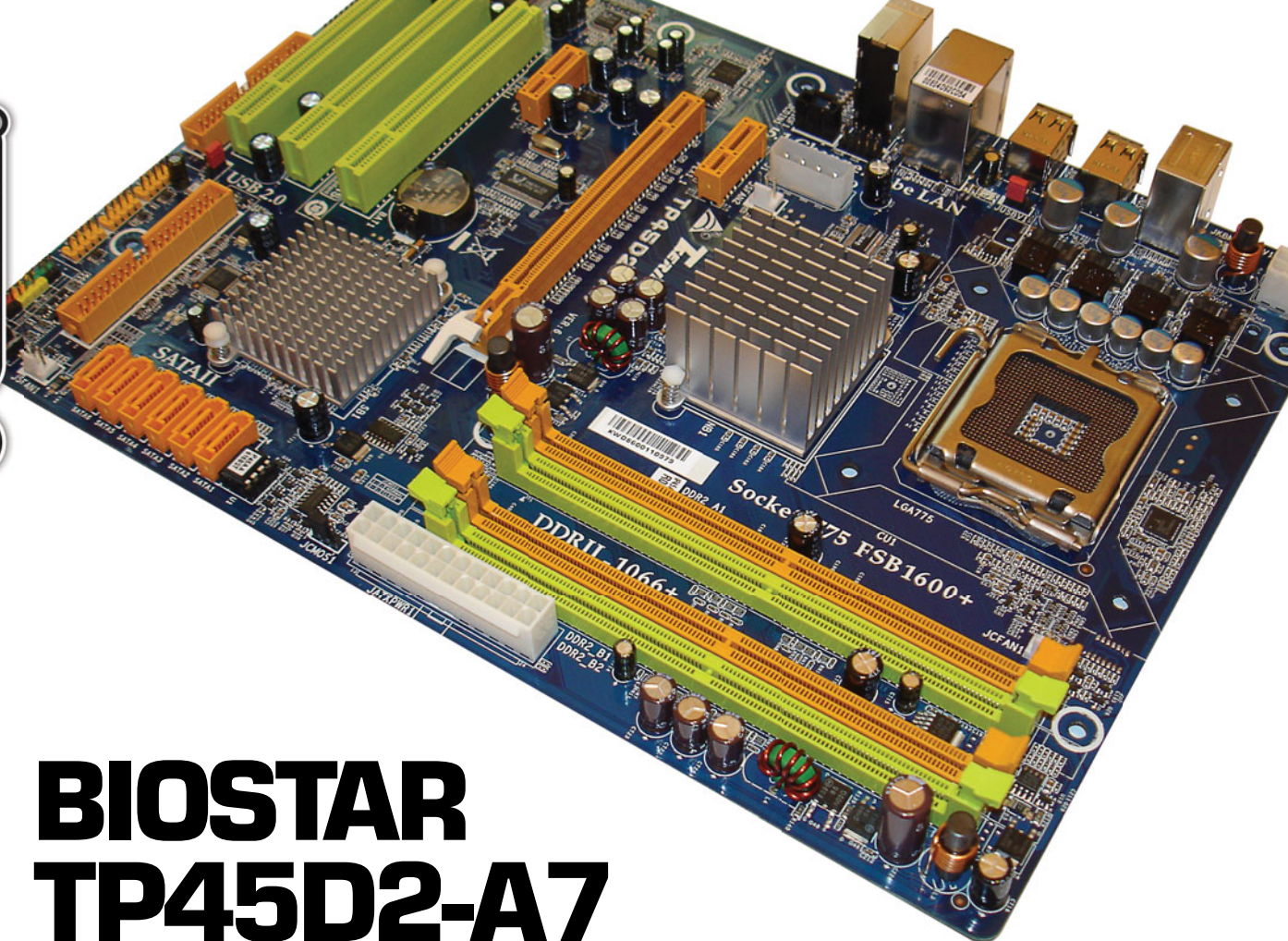
**TNT**

**TNT d.o.o.**  
**PREDUZEĆE ZA PROMET I PRODAJU RAČUNARA**  
Kolubarska 18, Beograd  
Tel./Fax: 011 308 55 77  
info@tntdoo.co.yu

**TELIX d.o.o.** - uvoznik i distributer  
**PREDUZEĆE ZA RAČUNARSKI INŽENJERING**  
Futoški put 4, Novi Sad  
Tel: 021 489 0 489 Fax: 021 489 0 444  
info@telix.rs

**TELIX**





# BIOSTAR TP45D2-A7

Biostarove ploče sa oznakom "T-Series" predstavljaju takozvane "performance" modele, koji imaju jaču opremu, kvalitetnije kondenzatore, bolje overklok mogućnosti i slično. Najjačim modelima na kutiji piše "T-Power", a ostali "T-Series" primerci su "tek" odlični, ali u svakom slučaju bolje opremljeni nego ostatak ponude namenjene kućnim i kancelarijskim uslovima.

autor: Ivan Todorović

**P**loča koja nam je stigla nosi naziv TP45D2-A7 i bazirana je na Intelovom P45 čipu, što znači da je namenjena korišćenju sa procesorima za LGA 775 podnožje, uključujući tu i trenutno najjači Core 2 Quad model koji radi na 3.2 GHz i ima magistralu na 1600 MHz. Podsetimo se osnovnih razlika u odnosu na P35 čip, dosadašnji (i još uvek) najpopularniji izbor za mašine sa Core 2 procesorima: P45 ima zvaničnu podršku za CrossFire režim i to brži nego na P35 (dva PCI Express 2.0 x16 slota, s tim što se korišćenjem CrossFirea komunikacija prepolovljava na x8 po slotu, umesto x4 režima za drugi slot i deljenja protoka sa južnim mostom na ploči kod P35 čipa). Druga stvar je proizvodnja ovog čipa u 65-nanometarskom proizvodnom procesu, čime bi on trebalo manje da se

greje, a Intel da ostvaruje veću zaradu pošto se iz istog wafera tako dobija veća količina "sitnijih" čipova. Magistrala od 1600 MHz zvanično nije podržana, ali su mnogi proizvođači, pa i Biostar, svoje modele označili kao "FSB 1600MHz ready". Čip podržava DDR2 memoriju na najviše 800 MHz (mada mnogi proizvođači obezbeđuju do 1200 MHz; ovaj Biostarov model podržava 1066 MHz) ili DDR3 na 1066 (nezvanično na 1333 MHz). P45 je namenjen korišćenju uz ICH10 ili ICH10R južni most (razlika je u RAID opcijama kod ICH10R).

Bacimo oko na naš plavo-zeleno-narandžasti model sa testa: Biostar je ploču opremio ICH10 južnjakom što znači da nema ništa od RAID-a, a takođe nema ni CrossFirea pošto je prisutan jedan PCI

Express 2.0 x16 slot. Tu su četiri DDR2 DIMM slota koja primaju module na 667, 800 ili 1066 MHz i to najviše 8 GB u zbiru. Za LAN je odgovoran Realtekov RTL 8111C čip, a za zvuk ALC662 5.1 rešenje iste firme. Na zadnjem panelu ugrađeni su PS/2 konektori za miš i tastaturu, šest USB 2.0 portova, LAN priključak i tri stereo "džeka" za zvuk.

Raspored elemenata na ploči je veoma dobar, memorijski slotovi dovoljno su odmaknuti od procesora i nalaze se na "istočnoj" strani tako da je ugradnja laka i u kućištu, dok jedini problem može biti što je pasivni hladnjak za severni most tik do "oblasti" za procesorski kuler. Nažalost, na ploču nisu ugrađivani isključivo "solid" kondenzatori, ali su makar oni koji služe za filtraciju u naponskoj sekciji tog tipa

Kontakt: Telix,  
www.telix.rs





## „Biostar je napravio kvalitetnu ploču umerene cene, koja se bez dileme može upotrebiti za sastavljanje jačih mašina baziranih na Intelu“

tako da bi ploča trebalo da radi dugo i stabilno. Pored osnovnih naponskih konektora (24 + 4 pina), na ploču je ugrađen i dodatni molex ako se ukaže potreba za dodatnom snagom.

PCI Express x16 slot nalazi se između dva PCIe x1 slotova, ali sa dovoljnim razmakom tako da i grafičke kartice sa dvoslotnim hlađenjem ne predstavljaju nikakav problem i ne smanjuju broj upotrebljivih konektora. Tu su još i tri obična PCI slotova, a ispod njih je lociran floppy konektor, koji većini neće ni biti potreban, pošto se danas računari podižu sa bilo čega, da izvinete. ATA konektor nalazi se relativno nisko, ali opet - većina se odlučuje za SATA uređaje, bilo da se radi o hard diskovima ili optici, tako da i ovo neće predstavljati ozbiljniji problem. SATA II

priklučki prisutni su u šest "primeraka", a kao što je i običaj kod Biostarovih ploča (a što mi zdušno pozdravljamo), u donjem desnom uglu nalaze se Power i Reset tasteri za uključivanje ploče bez povezivanja na kućište.

BIOS je AML-jev, a opcije interesantne overklokerima nalaze se u "Overclocking Navigator Engine" sekciji. Tu su tri predefinisana setovanja, a oni koji sve vole ručno da nameste i izvuku maksimum, mogu da čačkaju po brojnim podešavanjima. Kao i obično na Biostar pločama, ugrađen je memorijski test koji korisnika lišava potrebe za skidanjem memtest86 ili sličnog programa.

Sintetički testovi nisu pokazali praktično

nikakav napredak što se tiče performansi u odnosu na prethodnu generaciju čipova istog cenovnog ranga, naravno koristeći isti hardver. Očigledno je da je tehnologija "iscrpećena" do maksimuma, ali to nije smetalo Intelu da omogući podršku za brže memorije i jače Core 2 procesore, barem dok se ne pojavi Nehalem i Intel se popne na viši stepenik. Bez obzira na to, Biostar je napravio kvalitetnu ploču umerene cene, koja se bez dileme može upotrebiti za sastavljanje jačih mašina baziranih na Intelu. Nedostatak CrossFirea malo koga će pogoditi, jer i pored vrlo primamljivih cena koje krase aktuelne Radeon kartice, ovakve kombinacije još uvek nisu popularne među korisnicima. Uz odgovarajuću cenu od jako povoljnih devedeset evra, ovoj ploči predviđamo dobar tržišni uspeh.

Sajt:

[http://www.biostar.com.tw/app/en-us/t-series/introduction.php?S\\_ID=368](http://www.biostar.com.tw/app/en-us/t-series/introduction.php?S_ID=368)





# 1/2 KW BEZ ZVUKA ZA PROFESIONALCE

autor: Marko Nešović

O pšti trend u IT industriji koji sve više iznenađuje vezan je za manju potrošnju novih generacija hardverskih novotarija. Do skora je svaka veća nadogradnja na računaru zahtevala menjanje napajanja/kućišta, veći račun Elektro distribucije i laganu progresiju kućišta ka omanjoj neekonomičnoj TA peći u pogledu potrošnje struje i disipacije toplotne energije. Na nedavnoj prezentaciji nove ATI Radeon 4870X2 kartice ponosno je naglašeno da dvoglavi kralj 3D renderinga troši maksimalno 260W. Setimo se 6600GT i sličnih kartica sa kojih je preko proreza na zadnjoj strani išao kabl koji je obezbeđivao potrebnu struju za nezasite kartice, setimo ih se samo za trenutak, i onda ih možemo potpuno zaboraviti kao slepo crevo u razvoju hardvera. Iako sve veći hard diskovi, velike količine memorije i multigraphic sistemi zahtevaju snažnija napajanja svakodnevno nas prijatno iznenađuju procesori sa ultramalom potrošnjom, grafičke kartice koje nude jače performanse, a troše mnogo manje struje.

Sva ova priča vezana je pola kilovata konstantne struje koje obezbeđuje napajanje koje danas imamo na testu. Ako imate igračku mašinu i grafičku kartu najnovije generacije zaćudo više od pomenutih 500W vam definitivno neće biti potrebno. CoolerMaster u svojoj ponudi ima zaista veliki broj napajanja, i proširenje game u vidu Silent PRO serije sa tri modela M500 (na testu), M600 i M700 donosi neke novine koje ove modele izdvajaju od konkurencije i diferenciraju od ostatka ponude. Kao što je i naglašeno, napajanje nije namenjeno entuzijastima. Deklarisanih 500W sigurno neće biti dovoljno za zahtevne korisnike, ali za HTPC (Home Theatre PC) i korisnike koji pored tišine cene snagu potrebnu za Core 2 Duo procesor, pristojnu PCIe grafiku i nekoliko hard diskova. Prema specifikaciji napajanje obezbeđuje kontinualni napon od 500W, pri čemu po potrebi može isporučiti maksimalnih 620W. Elegantly crno pakovnje sa CM logoom na prednjoj i bočnoj strani i oznakama modela opasano je sivim kartonom

Kontakt: Cooler Master,  
www.coolermaster.com



**acme®**[www.acme.eu](http://www.acme.eu)

# We think the same



koji nosi dodatne informacije o modelu (deklarisanu snagu, napon po granama, raspoložive konektore, specijalne karakteristike, petogodišnju garanciju..). Kutija se otvara na krajnje neobičan način – povlačenjem bočnih starnica čime se otvara pristup celokupnoj unutrašnjosti. Modularno napajanje, potrebni kablovi, CD sa korisničkim uputstvom i štampana varijanta, kao i par crnih šrafova su sadržina ovog nesvakidašnjeg pakovanja. Nečujni 135mm ventilator ima deklarirani maksimalni nivo buke od 16 dBA i obezbeđuje da temperatura u radu ne pređe 40°C. Kako nemamo pristup specijalizovanoj opremi za merenje buke stavljanjem istreniranog uha blizu ventilatora zaključili smo da je u pitanju

model koji opravdava naziv serije kojoj pripada.

Elegancija nikad nije manjkala kod CoolerMaster proizvoda, pa ništa manje od prelepog napajanja nismo ni očekivali, iako je koncept „kocke“ nešto što je ipak samo „kocka“. Mat crna teksturirana površina gornje strane ukrašena je CM znakom, bočne strane nose veliki naziv serije, te specifikacije modela, dok celu površinu donje strane zauzima veliki 13.5cm ultratihu ventilator. Strujni konektor i prekidač našli su svoje mesto na prednjoj strani napajanja dok se preko šestouganih rupica obezbeđuje

|              |                                     |      |      |     |       |      |
|--------------|-------------------------------------|------|------|-----|-------|------|
|              | Cooler Master Silent PRO M500       |      |      |     |       |      |
| Ulaz         | 100~240V 8~4A 60/50Hz               |      |      |     |       |      |
| Izlaz        | +3.3V                               | +5V  | +12V |     | -12V  | 5V   |
|              | 20A                                 |      | 20A  | 34A | 0.5A  | 2.5A |
| Ukupna snaga | 145W                                | 408W | 6W   |     | 12.5W |      |
|              | 500W                                |      |      |     |       |      |
| Cena         | 75 €                                |      |      |     |       |      |
| Kontakt      | Cooler Master, www.coolermaster.com |      |      |     |       |      |

## Vrhunska računarska oprema i pribor

Uvoz i distribucija  
Ex Ecentar doo  
tel: 011/3447 190  
[www.play-magazin.com](http://www.play-magazin.com) | 95  
[prodaja@excentar.com](mailto:prodaja@excentar.com)



# ASUS EAH4870X2 I ENGTX280 TOP

Šta čovek da kaže kada mu u ruke dođu dve najjače grafičke kartice koje postoje na desktop tržištu? Pomešano oduševljenje što ćemo napokon da vidimo kako izgleda taj "high-definition gejming" u pravom smislu reči i žal zbog izuzetno kratkog roka u kome smo kartice imali u posedu nekako smo uspeali da pretočimo u tekst, nadamo se dovoljno informativnog karaktera.

autor: Ivan Todorović

**S**ituacija je bila jako interesantna, naročito gledajući sav "hajp" koji su marketinška odeljenja dva grafička giganta napravili spremajući tržište za nove aždaje: od domaćeg predstavništva ASUS-a dobili smo njihov aktuelni vrh ponude - "dvoglavi" Radeon HD 4870 X2 sa dva gigabajta GDDR5 memorije, sastavljen od R700 "procesora", odnosno dva RV770 čipa interno povezana u CrossFire režim ali tako da se nalaze na jednoj štampanoj ploči i rade na svakom PCI Express sistemu, bez obzira da li on podržava CrossFire ili ne. U suprotnom uglu i zelenom "šortsu" skakuće - GeForce GTX 280 sa gigabajtom GDDR3 memorije, najjače što NVidia trenutno može da ponudi. Da sve bude zanimljivije, radi se o fabrički overklovanom "TOP" modelu. Rezultati ovog "sudara titana" delimično su iznenadili.

Pogledajmo prvo AMD-ovu zver: ispod dugačkog dvoslotnog "turbina" kulera koji pokriva celu dužinu kartice nalaze se dva RV770 čipa proizvedena u 55-nanometarskom proizvodnom procesu. Svaki ima 800 šejderskih procesora (efektivno 160), 40 jedinica za mapiranje tekstura i 16 ROP jedinica. Oba rade na 750 MHz, dok 2 gigabajta GDDR5 memorije

kuca na 900 MHz (efektivno na 3600, pošto kod GDDR5 memorije jedna oscilacija sinhronizacionog signala "vredi" kao četiri), sa kojom svaki od procesora komunicira preko svoje 256-bitne magistrale. Kartica zahteva dodatno napajanje preko jednog šestopinskog i jednog osmopinskog PCI Express naponskog konektora, a što se tiče hardverske podrške aktuelnih standarda, kartica u potpunosti akceleriše DirectX 10.1 i OpenGL 2.1 programe, dok su multimedijalne sposobnosti na najvišem nivou: UVD2 dekodirane na sebe u potpunosti preuzima dekodiranje Blu-ray i HD-DVD filmova.

GTX280 TOP se sastoji od 65-nanometarskog GT200 procesora sa 240 šejderskih jedinica, 80 jedinica za mapiranje tekstura i 32 ROP jedinice. Na prvi pogled čini se da su stvari jako bliske - dva RV770 čipa u zbiru nude otprilike ono što i jedan GT200, a ostaje samo da se vidi kako su AMD-ovi drajveropisci uspeali to da izvedu u praksi. Vratimo se na GTX 280: A"TOP" model (puno ime ASUS ENGTX280 TOP) fabrički je overklovan, pa jezgro koje podržava DirectX 10.0 i OpenGL 2.1 radi na 670 MHz (602 po NVidijinoj preporuci), šejderske jedinice na 1460 MHz (1296 po NVidiji), a gigabajt

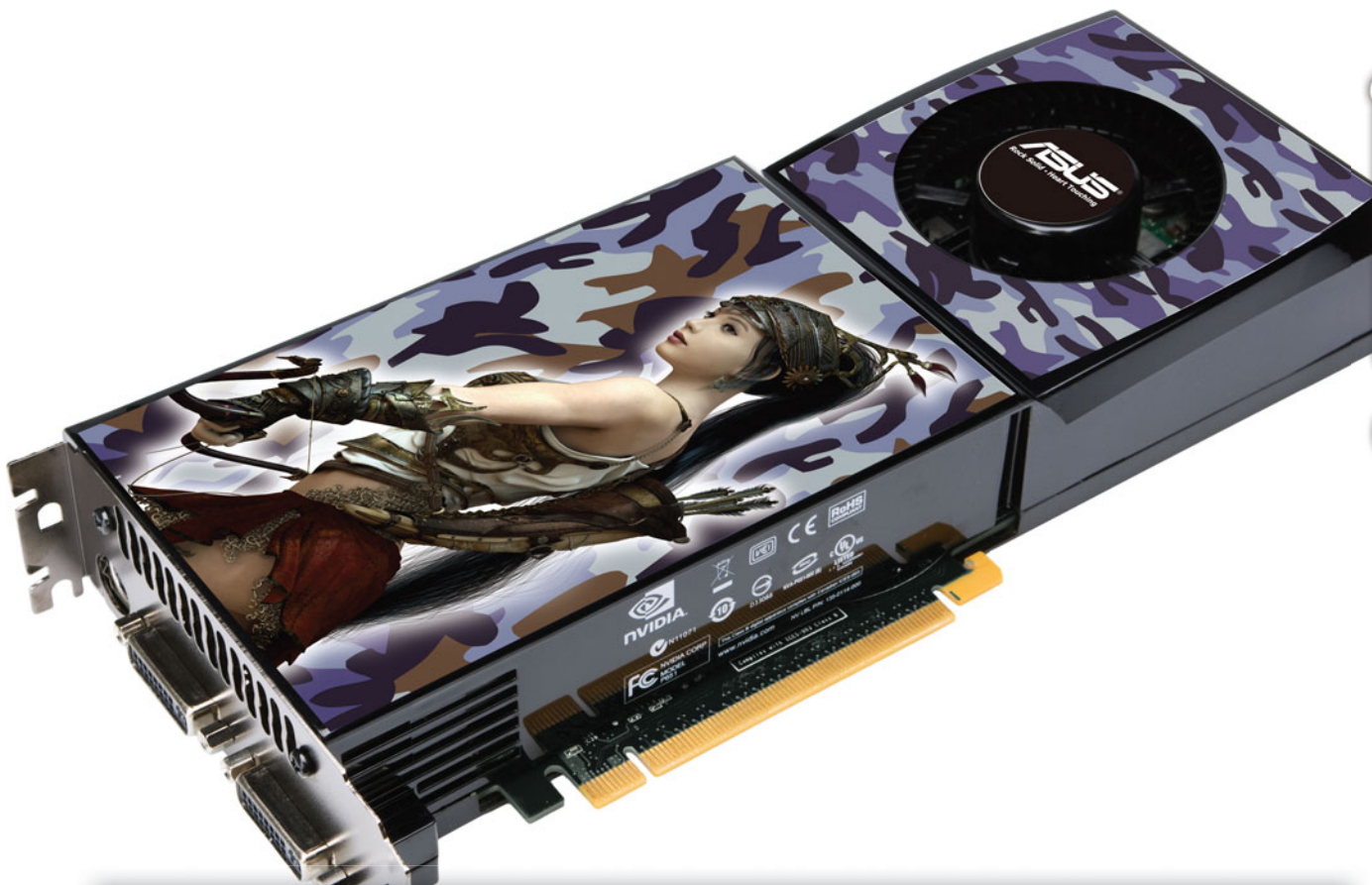
GDDR3 memorije radi na 1215 MHz (efektivno 2430), što je solidno više od NVidijinih preporučenih 1107 (efektivno 2214) megaherca. ASUS je iskoristio referentni kuler koji je sasvim uspešno hladio karticu, što sugerise da će i većina kupaca običnih GTX 280 modela uspeti da dotera frekvencije ako ne baš na ove, ono bar na približne vrednosti. Zbog toga nismo hteli da "daunklokujemo" TOP model već smo ga testirali ovakvog kakav je. I GTX 280 traži jedan šestopinski i jedan osmopinski PCIe naponski konektor da bi radio, a pakovanje kartice sadrži samo osnovne kablove, VGA u DVI konvertore i disk sa drajverom.

Da bi se ovakva snaga barem delimično ispratila, koristili smo AMD-ov "troglavi" Phenom X3 8750 na 2.4 GHz, Asusovu Crosshair II Formula ploču baziranu na NVidia 780a čipsetu, dva gigabajta Kingston HyperX DDR2-800 memorije u dual-channel modu i Thermaltake Toughpower napajanje od 850 W koje je bez problema ispunilo zahteve kartica i procesora, koji pri punom opterećenju troše dosta struje. Sve testove vršili smo na 22-inčnom monitoru prirodne rezolucije 1680x1050 tačaka. Monitori ove rezolucije cenovno su spali na vrlo prihvatljiv nivo, a njihovi vlasnici

| 1680x1050, 4xAA 4xAF            | Radeon HD 4870 X2 | GeForce GTX 280 TOP |
|---------------------------------|-------------------|---------------------|
| 3dmark06 (total)                | 11878             | 11023               |
| 3dmark06 (HDR/SM3.0)            | 6084              | 5118                |
| Prey (ultra quality)            | 116               | 119                 |
| World in Conflict (max quality) | 32                | 32                  |
| UT 3 (max quality)              | 96                | 117                 |
| Crysis (high quality)           | 32                | 40                  |

Kontakt: ASUS,  
www.asus.com





biće deo potencijalnih kupaca ovakvih kartica. 24-inčni monitor koji prikazuje sliku u 1920x1080 tačaka i koji bi bolje prikazao odnos snaga nismo stigli da dobavimo u kratkom vremenskom roku.

Operativni sistem je Windows XP sa Service Packom 3. Za ATI karticu korišćeni su najnoviji drajveri iz AMD-a koji se u trenutku testa, pre izlaska kartice na tržište, još uvek nisu mogli skinuti sa [game.amd.com](http://game.amd.com), dok smo za GeForce koristili paket 177.41.

## Testovi

Na početku, tradicionalna "sintetika". 3dmark je poznat kao program koji

najbolje koristi snagu dva udružena grafička čipa, bilo da se radi o CrossFire ili SLI vezi. Radeon se ovde bolje pokazao, a razlika bi bila i veća da se radilo o standardnom GeForce-u GTX 280. Nešto stariji Prey, kada se podigne na maksimum detalja i uključe se neke opcije nedostupne iz podešavanja igre, sasvim lepo može da optereti i najjače kartice. Ovo je ujedno i jedini OpenGL test u našoj "bateriji", baziran na Doom 3, odnosno Quake 4 endžinu. Po ko zna koji put konstatujemo da je ATI definitivno rešio sve probleme sa OpenGL komponentom drajvera. World in Conflict "nasviran" na maksimum brutalno guši i najjače zveri, za šta je kriva ogromna količina detalja i realistični postprocessing efekti. U

sceni sa bombardovanjem još nismo videli sistem koji je to uspeo glatko da reprodukuje, ali je prosečan frejmrejt sasvim zadovoljavajući. Unreal Tournament 3, nastavak legendarnog serijala, izgleda sjajno (rekli bismo najbolje od svih korišćenih igara, zahvaljujući veoma interesantnom dizajnu) a isto tako i radi - ovo je ujedno i prvi test gde je razlika sa uključenim antialiasingom kod Radeona bila nešto veća. U svakom slučaju, i tada je moguće potpuno glatko igranje pošto su frejmrejt i dalje vrlo visok. Najzad, Crytekov Crysis trenutno važi za ubedljivo najzahtevniju igru na "sceni". Na high detaljima Radeon i GeForce "bacaju" praktično iste rezultate, dok se sa uključenim antialiasingom GTX 280

| 1680x1050, 0xAA 0xAF            | Radeon HD 4870 X2 | GeForce GTX 280 TOP |
|---------------------------------|-------------------|---------------------|
| 3dmark06 (total)                | 12464             | 11888               |
| 3dmark06 (HDR/SM3.0)            | 6566              | 5969                |
| Prey (ultra quality)            | 119               | 125                 |
| World in Conflict (max quality) | 32                | 33                  |
| UT 3 (max quality)              | 115               | 118                 |
| Crysis (high quality)           | 39                | 41                  |





pokazao sjajno, prikazavši minimalan pad performansi.

## Zaključak

Bez obzira na 55-nanometarski proizvodni proces kod RV770 čipova, "dva su dva" - masivni kuler je tokom čitavog testa bio vreo dok je ventilator kroz rebra iznad DVI izlaza izbacivao jako vruć vazduh. Karticu smo morali da hladimo gotovo pet minuta pre nego što smo uopšte mogli da je uhvatimo prstima i izvadimo nakon završetka testova, što daje jasan zaključak - treba obezbediti što veće kućište i što bolju ventilaciju. Napominjemo da su korišćeni drajveri koji spadaju u "beta" kategoriju, tako da će sledeća verzija zvaničnog paketa sa AMD-ovog sajta zasigurno doneti i određeno ubrzanje.

Kuler na GTX 280 je, sa druge strane, bez velikih problema obavljao svoj

posao. Tokom 3D scena takođe nije bio pogodan za pipanje, ali se pri vraćanju na desktop znatno brže hladio. Za to je, pored njegove mase, odgovorna i manje složena elektronika koja se ispod njega nalazi.

Što se tiče potrošnje, našli smo da GTX 280 vuče do 178 W, dok Radeon HD 4870 X2 troši čak do 262 W, što je otprilike duplo više od jedne 4870 kartice. Tako je samo potvrđeno da su grafički procesori najveće "trošadžije" od sve elektronike na kartici, bez obzira što X2 ima i dodatni "most" čip koji spaja dva RV770 procesora.

Gledajući rezultate i česte situacije sa minimalnim opadanjem brzine iscrtavanja uključivanjem AA i AF modova, možemo zaključiti samo jedno - ova rezolucija ni slučajno nije dovoljna da opteretiti takve suludo brze kartice. Kada onda ima smisla

kupovati ovako nešto? Za igranje u 1280x1024 ili 1440x900? Ni slučajno. Za 20" i 22" monitore? Možda, mada ćete tu daleko bolje proći kupovinom "jednostrukih" HD 4850 ili 4870 modela koje će svoj posao ispuniti sjajno u slici od 1680x1050 tačaka. O duplom Radeonu i najjačem GTX-u 280 treba razmišljati samo ako posedujete 24" ili veći ekran i nameravate da se igrate u "full HD" doživljaju. Kod većine će prelomiti "naklonost" ka "crvenima" ili "zelenima" i naravno cena. ATI ima nešto bolje multimedijalne sposobnosti (napredniji HD dekodier i 7.1 audio most kojim se i zvuk i slika prenose jednim kablom preko DVI, odnosno HDMI izlaza), a zbog temperatura koje postižu obe kartice, pod obavezno se mora obezbediti veliko i besprekorno provetreno kućište. Jak procesor i što snažnije napajanje ne moramo ni da spominjemo, pošto se podrazumevaju kod vlasnika ogromnih monitora.



# ASUSROGRampageFormula

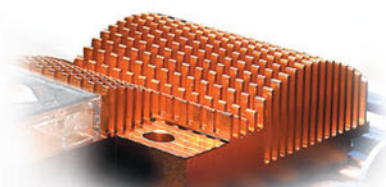
## Inovativni Pin-Fin Dizajn za bešumno i efikasno hlađenje

Inovativni dizajn za bešumno i efikasno hlađenje.

Sa reputacijom koja zahteva najbolji overkloking za igranje, ASUS, proizvođač igračkih matičnih ploča visokih performansi proizveo je model koji će zadovoljiti svaku Vašu igračku potrebu - ROG Rampage Formula. Opremljena inovativnim overklok opcijama kao što su ekskluzivna CPU Level Up Tehnologija, kao i nova Pin - Fin dizajn termalnog modula za efikasno hlađenje, ova vrhunska matična ploča obezbeđuje najbolje performanse za ekstremno igranje i overkloking.

### Bešumno hlađenje sa ekskluzivnim Pin Fin termalnim modulom

Novi Pin - Fin termalni dizajn prevazilazi fenomen "graničnog sloja" obezbeđujući efikasan protok vazduha koji unapređuje ukupne termalne performanse u poređenju sa klasičnim rešenjima sa toplotnim cevima. Jedinstveni dizajn takođe sadrži i povećanu površinu za razmenu toplote - koja omogućuje najefikasniju toplotnu disipaciju, pri tom smanjujući temperaturu sistema sa manjom brzinom ventilatora i manje buke, stvarajući tiše radno okruženje.



Efikasna disipacija toplote sa Pin Fin termalnim modulom



### CPU Level Up za instant ubrzanje

Ekskluzivna CPU Level Up tehnologija omogućuje Vam da jednostavno ubrzate performanse procesora bez mnogo znanja o overklokingu ili eventualnih dodatnih troškova. U samo tri jednostavna koraka (uđite u BIOS, odaberite željeni nivo ubrzanja i samo restartujte sistem). Ova inovativna tehnologija našla se na listi Deset najboljih tehnologija i trendova 2007. godine na sajtu Extremetech



Jednostavno ubrzanje sa CPU Level Up tehnologijom





Magazin

# IT Market

Vodič za kupovinu kompjutera

...četiri godine sa vama







Iz srca Novog Beograda, zgrade preko puta Telekoma, na 500m od Beogradske Arene, teško je pisati o bilo čemu što ima veze sa Internetom, softverom, gedžetima i sličnim temama. Zašto? Pa zato što nema Interneta. Centrala je stara sa dvojnikom, stanari ne daju da se ide na vrh zgrade jer prokišnjava strop, pa se ne može okačiti antena za wireless, kablovski operater je KDS koji ne pruža usluge Interneta u ovom delu grada, hotspotovi su svuda okolo, ali nigde dovoljno blizu, tako da sam ja sada u fazi izmajmunisanja Internet konekcije dok me Umbrella Corp ne prebaci na novu centralu. No, ipak, mogu, kao pravi mali Amerikanac, da sednem ispred zgrade i nakačim se na neki obližnji predajnik i kradem tuđ krvavo zarađeni protok. To mi nimalo ne pada teško. Nadam se, doduše, da ovaj

tekst ne čita niko iz komšiluka, pritom vlasnik lokalne bežične mreže.

No, šta ima novo? Verujte, ne znam. Izašao je novi Firefox, to znam. Možete da čitate dole o njemu, a ono što je mene najviše zainteresovalo je komentar koji sam negde pročitao u vezi sa tim da novi i stari FF ne renderuju stranice na isti način. To, ako se ispostavi kao istinito, predstavlja veliki problem za sve koji se bave dizajnom, jer će morati svoj rad da usklađuju sa još jednim novim browser-om. Ali, 'ajde, ako smo do sad usklađivali za četiri, šta je još jedan.

Elem, Bili d Kid je napustio Microsoft. Da li će se stvari promeniti? Pa neće, Bolmer je već neko vreme čovek čiji se glas najviše čuje. Koliko je to dobro,

govori Vista, Zune, MSN i drugi Majkovi brendovi. Apple-ov share OS tržišta odlazi u nebo, zahvaljujući, pre svega, Džobsu i vaskrsnuću kompanije otkako su rešili da ga prime nazad, a potom i neuspehu Viste da zadovolji gladnu masu, ogladnjenu najavama i onim što je prethodilo novom sistemu. Doduše, onda se uspeh Gejtsa i Windows-a devedesetih mora delom pripisati i neuspehu jedinog pravog konkurenta, Apple-a, kompanije koja se u to vreme nije videla na tržištu. Koliko i da li će Microsoft bez prvog genija uspeti da parira zahuktalom Džobsu, ostaje da se vidi. Surface je sledeća velika stvar koja treba da izađe iz Redmonda. Nadamo se da neće doživeti sudbinu skorih Microsoft-ovih proizvoda, jer su najave i klipovi zaista impresivni.



# B92.FM

jer postoje neka tržišta koja imaju veliki neiskorišteni potencijal (SFRJ), a koja bi B92 mogao da cilja pre početka globalnog širenja. Sajt je trenutno besplatan, sa tendencijom da takav i ostane, ali Dejan Restak ne isključuje mogućnost uvođenja preplate ako se za to javi tržišna potreba.

Projekat, iako drugačiji po konceptu, podseća na Internet gigante kao što su Last.fm i AOL radio, ali sigurno je da ima potencijal da ih prevaziđe, upravo zbog mogućnosti korisnika da sam kroji svoj stream. Sama muzička baza je zaista ogromna, ali i žanrovski ograničena, tako da na pretrazi nismo mogli naći, recimo, Loreena-u McKennit, izuzetno kvalitetnu izvođačicu keltske muzike, ili Seku Aleksić, izuzetno kvalitetnu izvođačicu modernog srpskog folklora i plesa. No, pretraga odbegle mlade "Judasa Priest"-a vratila je sve njihove albume sa nekim live numerama. Bogat po sadržaju i mogućnostima, sam sajt nije težak za korišćenje kada se korisnik malo upozna sa sekcijama, ali je, recimo, navigacija mogla biti urađena malo kvalitetnije, a ne bi smetalo ni malo AJAX-a u pretrazi. Početnu silna dugmad na sajtu može da izgleda konfuzno, što je moglo biti prevaziđeno prikazivanjem opisnog teksta prilikom prelaska miša preko njih, ali, nažalost, to nije urađeno.

Za kraj ćemo reći da je projekat rađen u saradnji sa Umbrella korporacijom, ali o tome namerno nismo pisali jer ne želimo da vaš RAM opterećujemo kilobajtima o sjajnosti Telekomu, vrlo modernim uslugama i (patetičnom) razvoju širokopoasnog Interneta u Srbiji. Ipak, da ne završimo sivlom, vredi napomenuti da je B92.fm u potpunosti domaći proizvod, te možemo biti vrlo ponosni na možda čak i novi brend naše zemlje.

**D**a Winamp može da stoji i na Internetu potvrđuje veliki projekat kompanije B92, sajt b92.fm. Inovativan sajt spaja muziku, radio program i social networking u jednu funkcionalnu i nadasve jednostavnu celinu. Korisnicima su na raspolaganju ogromna muzička baza radija B92, narodno-popularne radio emisije poput Peščanika i drugi jedinstveni sadržaji kao što je Exit plejlita.

Ideja koja je pokrenula ovaj projekat je prevaziženje linearnosti i fizičke ograničenosti radio programa i omogućavanje svakom posetiocu da sluša ono što se njemu sluša, kad želi i gde želi. Tako možete slušati "Dizanje" u pola jedan ili pustiti ceo album nekog izvođača kojeg nemate u svom fizičkom skladištu. Možete kreirati svoje plejlite od kojih god pesama i emisija želite, slušati tuđe (među kojima su i liste popularnih, ne sumnjamo da će i Veliki brat nekako da se integriše u ovaj projekat), ispravljati ih, komentarisati i ocenjivati, ili svoju listu podeliti sa drugim korisnicima zarad dva thumbs-up-a ili neke druge slične satisfakcije. Social networking modul je prisutan u standardnom obliku profila, slike, poruka i blogova, ali i nekih nesvakidašnjih opcija poput izbora omiljenog videa ili pesme. Takođe, na prvoj stranici sajta vide se liste

najslušanijih numera, plejlita i emisija koje, ako u trenutku kada pregledate biblioteke ne možete da slušate, možete da ubacite u svoje "medijateke" i slušate kasnije. Poput last.fm-a, i b92.fm korisnicima omogućuje da pošalju svoju muziku, ali i radio emisije koje će potom postati globalno dostupne.

Vođa tima Dejan Restak, koji je naslušaniju radio stanicu i najposećeniji sajt u Srbiji spojio u jedno, rekao je za magazin Ekonomist da je pozitivna strana i to što



će se putem b92.fm sajta moći plasirati i neke emisije koje su zbog neophodnosti komercijalizacije programa morale biti ugašene, a pritom su bile veoma drage nekim slušaocima. Primetno je da sajt ne postoji u engleskoj verziji, a Restak u vezi sa tim kaže da timu to nije prioritet,





# ŠTA JE NOVO U FIREFOX-U 3?



U junu je korisnicima na spektakularan način postala dostupna treća generacija subjektivno i objektivno najboljeg browser-a na svetu, Mozilla-inog Firefox-a. Da vas ne bismo smarali opisom novog browser-a od 6.000 karaktera, izvukli smo najbitnije crte trojke koje bi ujedno trebalo da budu najjači razlog da apdejtujete.

**Adresna linija** – To je ona u koju kucate adresu strane. Iako se poboljšana verzija na prvu ruku čini manje preglednom od stare (doduše i jeste), prednosti koje donosi su sasvim dovoljne da zažmurimo na jedno oko. Na primer, u trojci možete da počnete da kucate bilo koji deo adrese strane i predloži će vam se otvoriti kao da ste počeli od početka (sa [www](http://www)).

**Bookmarks** – Proces dodavanja stranice među favorite je sada mnogo jednostavniji. Dovoljno je da jednostavno kliknete zvezdicu koja se pojavljuje na kraju adresne linije.

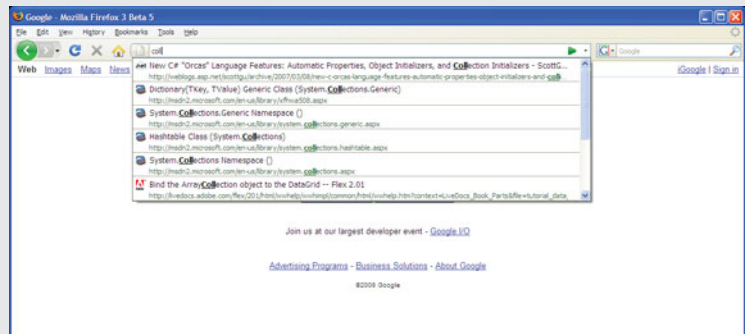
Firefox potom smešta stranicu u Unorganized folder, odakle je možete premestiti ponovnim klikom na zvezdicu ili odlaskom na Organize favorites. Brisanje iz liste favorita obavlja se jednako lako, trećim klikom na zvezdicu. Još jedan novitet je i dodavanje tagova stranici, pa tako, primera radi, popularni [weather2umbrella](http://weather2umbrella.com) sajt možete da tagujete kao vreme, i sledeći put kad krenete da kucate vreme u adresnu liniju, kao predlog pojaviće se [w2u](http://w2u.com) sajt.

**Sigurnost** – Najveći dodatak sigurnosti surfovanja (za nas dužike što se ne razumemo u one silne protokole i sertifikate) je Site informator koji se pojavljuje na levom delu adresne linije kad pristupite nekom sajtu. Klikom na taj deo možete videti ko je vlasnik sajta i druge informacije, što je naročito pogodno ako na tom sajtu, na primer, treba da ostavite broj svoje kartice. Takođe, kad naletite na sajt koji je u nekim geek bazama označen kao maliciozan, FF vas upozori na rizičnost nastavka surfa u tom smeru.

**Download Box** – I u ovoj generaciji unapređen, Download box više nije težak kao što je bio, omogućava lakšu pretragu skinutih fajlova, povratak na adresu stranice sa koje ste skinuli određeni fajl i ima bolji Pause/Resume interface. Takođe dobijate i mali obaveštajni deo u donjem desnom uglu browser-a o tome koliko će još trenutni download-i potrajati.

**Traženje add-ona** – Sada pretragu dodataka možete vršiti direktno iz opcija browser-a. Nema potrebe da odlazite na sajt ekstenzija, već se ceo proces pretrage i instalacije odvija u posebnom delu opcija.

**Remember me** – Vrlo praktični Remember me prozorčić postao je još praktičniji. Često smo izbegavali klik na Remember, jer nismo bili sigurni da je kombinacija Username/Password prava za sajt koji želimo da otvorimo. Počev od verzije 3, Remember me dijalog više ne iskače kao popup, već se pojavljuje u gornjem delu prozora gde i ostale informacije (popup blocked, FF prevented this site from installing...) i moguće je uredno sačekati i videti da li će kombinacija proći, te doneti odluku da li će podaci biti sačuvani za sledeći put.





# YAHOO! PONOVO ODBIO MICROSOFT

Nije nam poznata logika iza novog Microsoft-ovog poteza. Naime, redmondská kompanija je, u saradnji sa investitorom Karlom Ajkanom, uveče 11. jula na adresu Yahoo!-a poslala ponudu otkupa kompletnog pretraživačkog biznisa pomenute kompanije, pritom ostavivši rok od 24 sata za odgovor. Po tom ugovoru, Yahoo! bi morao da preda ceo svoj pretraživački biznis Microsoft-u, sa sve intelektualnom svojinom, algoritmima, strategijama i drugim sličnim stvarima. Microsoft bi potom smenio kompletan upravni odbor i menadžment tim tog odeljenja, i na te pozicije stavio svoje ljude. Potez je posebno interesantan zbog saradnje koju je Yahoo! nedavno otpočeo sa Google-om, baš na polju pretrage koja je, po rečima borda kompanije, uveliko finansijski superiornija i sigurnija. Roj Bostok, predsednik Yahoo!-a, je ovaj potez nazvao komičnim. "Karl Ajkan i Microsoft predstavili su nam 'uzmi ili ostavi' ponudu prema kojoj bi morali potpuno da rekonstruišemo kompaniju, predamo Microsoft-u kompletan biznis pretrage, a Karlu Ajkanu ostatak kompanije, a o svemu tome da odlučimo za manje od 24 sata. Smešno je pomisliti da bi naš bord prihvatio ovakvu ponudu". Bostok je završio rekavši da je Yahoo! navikao na ovako nerazumne i iznenadne poteze Microsoft-a, te da neće biti na silu uvučen u transakciju koja ne odgovara njihovim akcionarima. No, Yahoo! je, ipak, ponudio Microsoft-u celu kompaniju za 33 dolara po deonici ili mogućnost razgovora o boljoj ponudi za biznis pretrage, ali ih je Microsoft glatko odbio.



## DEFEAT

Sometimes you just should  
have seen it coming.





## Brz. Snažan. Inteligentan

Ne dešava se često da se ova tri kvaliteta perfektno ukombinuju, ali novi PLAYSTATION®3 je jedan takav slučaj. Saznajte više na [eu.playstation.com/ps3](http://eu.playstation.com/ps3)



**CT Computers**

Member of  
ComTrade Group

Autorizovani distributer za Srbiju



*This is living*

**PLAYSTATION 3**



# Septembarske GameS akcije

## 01. NDS + Spore

Samo u septembru\* - zajedno  
Nintendo DS™ i Spore™ Creatures  
po ceni od **17499 din.**

\*Važi od 05. septembra



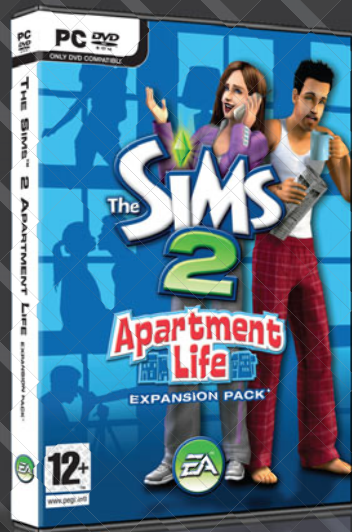
## 02. PSP+2GB

Kupovinom konzole Sony Playstation  
Portable™ dobijate na poklon, tokom  
septembra, memorijsku karticu od 2GB



## 03. The Sims 2 → 3 za 2

Kupovinom The Sims™ 2 Apartment Life naslova  
zajedno sa jednim Stuff Pack-om, dobijate još  
jedan Stuff Pack potpuno besplatno.



# gameS

### GameS d.o.o.

Lanac specijalizovanih radnji za prodaju  
igara, konzola i prateće igračke opreme.

**GameS Beograd**  
Dečanska 12,  
Tel/Fax: 011/3345 062  
decanska@game-s.co.yu

**GameS Novi Sad**  
TC "Sad Novi Bazaar",  
Bul. Mihajla Pupina 1,  
Tel.: 021/521 357  
bazaar@game-s.co.yu

**GameS Delta City**  
Jurija Gagarina 16,  
Tel.: 011/3129 552  
city@game-s.co.yu



DeltaCity

NINTENDO DS.

PlayStation.2

Wii



PC CD-ROM

PSP

PLAYSTATION 3



XBOX 360.

XBOX 360™ © Microsoft Corporation, Nintendo, Nintendo DS™ i Wii™ © Nintendo. Playstation 2, Playstation Family,  
Playstation Portable i Playstation 3 su robne marke kompanije Sony.







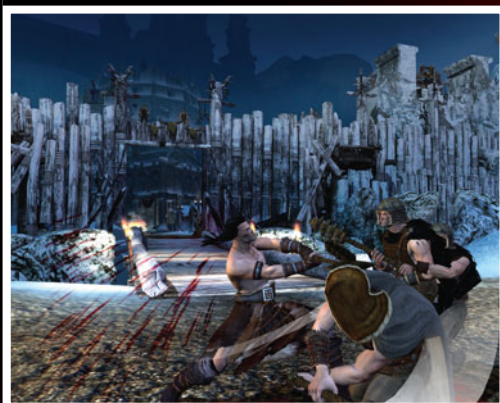
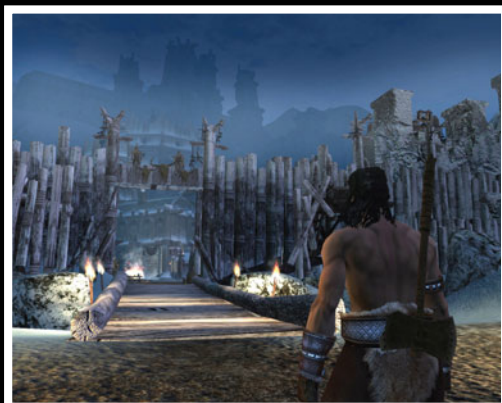


FunCom/Eidos

Web: [www.ageofconan.com](http://www.ageofconan.com)

# Age of Conan: Hyborian Adventures

Još kada je igra Age of Conan najavljena 2003. godine, oko nje se digla prilična prašina. Jasno je i zašto. Svet koji je u svojim knjigama osmislio Robert E. Howard još 1932. godine, uvek je privlačio pažnju. Prvo zato što je njegova fantazija bila protivteža tolkinovskoj, a zatim i zbog serije stripova koji su izlazili i kod nas. Naravno, i zbog filmova sa popularnim Švarcijem u glavnoj ulozi. Konanova mitologija pruža pozadinu u kojoj nema toliko jasnog sukoba dobra i zla ili svetlosti i tame, već nam pruža mnogo nijansi sive. Čudovišta vrebaju na svakom koraku, ali su ljudi ipak veći problem, moral se često mora tražiti na kašičicu, a nasilja ima u izobilju. Dakle, savršena potka za jedan

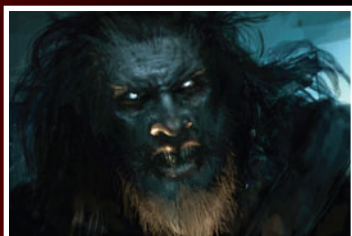






autor: Luka Zlatić

**P**osle pet godina razvoja i nekoliko višemesečnih odlaganja, kapije Hyboria-e su otvorene i igrači širom sveta mogli su da kroče u svet u kom je Konan kralj. Iako je nakon prilično nestabilne bete bilo dosta straha među igračima oko propasti prvog dana igre, sve je, ipak, prošlo relativno mirno. Da, bilo je problema sa ulascima na servere i registracijom, ali je većina igrača bila pošteđena muke (među njima i mi). Na početku se bira između tri tipa servera – PvE (igrač protiv okoline, za one koji žele kooperativno ili sami da se igraju), PvP (igrač protiv igrača) i RP (role playing – serveri na kojima



se igrači sve vreme trude da budu u duhu svog karaktera i u duhu priča o Konanu). Nakon toga sledi kreiranje lika koje, pored prilično standardnog izbora klasa (uz očekivane varijacije u duhu Konana – svaka rasa ima pristup određenom setu klasa), nudi do sada najbolje kreiranje

vašeg avatara u igri. Najviše pažnje posvećeno je kreiranju lica, pa ćete uz malo truda moći da izgledate skoro bukvalno kako god poželite u svetu Hyboria-e.

Nakon što je kreiranje lika završeno, vreme je za početak avanture. Iako